平成9年1月17日発行（毎週金曜日発行）第2巻第2号（通巻11号）

# ファミマガ Weekly

週刊 全機種対応 TVゲーム誌

1997 1/10・17 290YEN

『サガ フロンティア』第1シナリオ

1/3➡1/16 新作完全ガイド22本



公明正大フェアジャッジメント 今週はコレを買え！ 24本

「ときメモ」最新版はアドベンチャーで登場！

最終攻略 ファイターズメガミックス ぞくぞく判明する隠し技＋隠しキャラ!!

いよいよラスト！ 新スーパーロボット大戦 最終話まで総ざらえ

スクープ特報大連発！

サターン サイバーボッツ / PS TOBAL2

サガ フロンティア ブルーの探す術の力

アドバンスド大戦略 名作の最新版登場

がんばれゴエモン5 立体ステージ続々

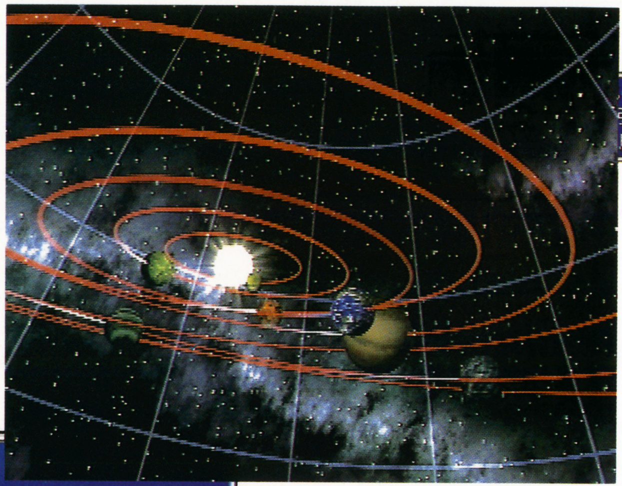
爆れつハンターR ちょっとHなシーン

FFⅦ 新しいチョコボ！

DIGITAL DANCE MIX 安室の6つの衣装

「アバランチとやらに参加している元ソルジャー。
たしかにその目の輝きは
魔晄を浴びた者……。

「星が病んでるの。
このままじゃ死んじゃう。
誰かがなんとかしなくちゃならないの」



の速報が入ったのよ。
弾テロがあったっていうじゃない。
魔晄炉の爆発!!」

「ミッドガルって
草や花、あまり育たないでしょ?
でも、ここだけ花、さくの」

んじまうんだぞ。
ラウドさんよ!」

ビッグス
「星の命……ちょっとだけのびたかな」

「アバランチとやらに参加している元ソルジャー。
たしかにその目の輝きは
魔晄を浴びた者……。

星が病んでるの。
のままじゃ死んじゃう。
誰かがなんとかしなくちゃならないの」

『神羅にだまされるな!
魔晄エネルギーは永遠ではない!
魔晄は星の命!
いつか終わりがやってくる!

「ニュースの速報が入ったのよ。
上で爆弾テロがあったっていうじゃない。
それも、魔晄炉の爆発!!」

「ミッドガルって
草や花、あまり育たないでしょ?
でも、ここだけ花、さくの」

バレット
「おまけに魔晄炉はどんどんエネルギーを
くみ上げちまう。

「ミッドガルって
草や花、あまり育たないでしょ?
でも、ここだけ花、さくの」

「星が病んでるの。
このままじゃ死んじゃう。
誰かがなんとかしなくちゃならないの」

「星が病んでるの。
このままじゃ死んじゃう。
誰かがなんとかしなくちゃならないの」



「アバランチとやらに参加している元ソルジャー。
たしかにその目の輝きは
魔晄を浴びた者……。

育たないでしょ?
さくの」

「ニュースの速報が入ったのよ。
上で爆弾テロがあったっていうじゃない。
それも、魔晄炉の爆発!!」

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●お届け時期は1月25日までにお申し込みいただいた方は1月31日より配送を開始いたします。1月26日以降にお申し込みいただいた方は2月1日以降の配送となります。（地域によっては2～3日お待ちください。配送日時の指定はできません。）●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合のよる返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。
返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-3　佐川急便（株）城南店気付大井SRC内　株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700（代）

PlayStation™



「ミッドガルって
草や花、あまり育たないでしょ？
でも、ここだけ花、さくの」

「アバランチとやらに参加して
いるという元ソルジャー。
たしかにその目の輝きは
魔晄を浴びた者……。

バレット
「おまけに魔晄炉はどんどんエネルギーを
くみ上げちまう。

バレット
「星が死んじまうんだぞ。
えっ、クラウドさんよ！」

# 誰もが、
# 見たことのない魔晄炉の
# 噂をしている。

―― ウェルカム、ファイナルファンタジーVII ――

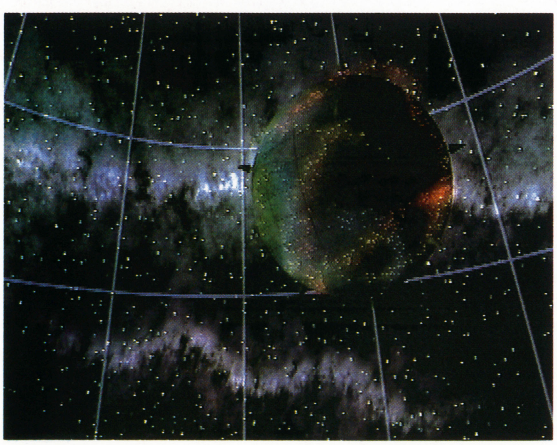
## 1997年 1月31日(金)発売

「ニュースの速報が入ったのよ。
上で爆弾テロがあったっていうじゃない。
それも、魔晄炉の爆発！！」

ビッグス
「星の命……ちょっとだけのびたかな」

FINAL FANTASY VII™
ファイナルファンタジーVII

3枚組 CD-ROM 希望小売価格 6,800円（税別）©1997 スクウェア



ビッグス
「星の命……ちょっとだけのびたかな」

バレット
「星が死んじまうんだぞ。
えっ、クラウドさんよ！」

バレット
「おまけに魔晄炉はどんどんエネルギーを
くみ上げちまう。

SQUARESOFT 株式会社 スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒 1-8-1 アルコタワー

DigiCube

お近くにG兵衛のいる
コンビニエンスストアがないお客様には、
コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。
フリーフォン 0070-80-7080
（一般電話からでもOK）
受付時間：平日・土曜13:00〜22:00／日曜・祝日10:00〜19:00

## おもちゃ屋さんでも、ゲーム屋さんでも、コンビニでも、ただいま絶賛発売中！

数多くのヒット作を手がける天才ゲームクリエイター

# さくまあきら最新作！

## 楽しくてかわいいアトラクションやショップが盛りだくさん！こんどはボードゲームで競争だ。

大ヒットした名作シミュレーションゲーム「テーマパーク」が、ボードゲームになって登場。ボードの上をすすみながら、遊園地をつくっていく、新しいタイプのゲームだ。アトラクション（乗り物）や、ショップ（お店）をたてて、たくさんのお客さんにあそびに来てもらおう。

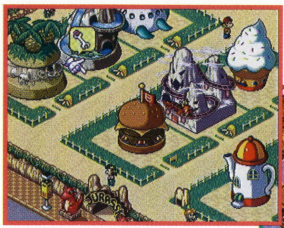


●ルーレットで出た数だけマス目をすすんでいこう。とまったマスの色によってカードやパネルがもらえる。これを使ってライバルたちと勝負だ。でっかい遊園地をつくるためにはこのカードやパネルが重要なのだ。

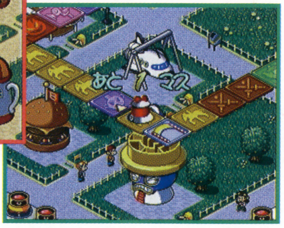



**遊園地をいっぱいたてておお客さんをたくさん呼んだ人が勝ち！**

アトラクションとショップの数が多いほど、遊園地の「楽しさ」はアップしていく。数が少ないと、つまらない遊園地になって、来てくれるお客さんの数もグッと少なくなってしまう。運と実力で楽しくにぎやかな遊園地をつくろう。

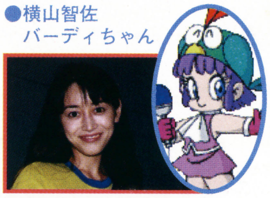


●やった！　こんなにリッパな遊園地ができあがった！　これならお客さんも大満足。にぎやかだぞ！



●４人までいっしょにプレイできるから、友だちや家族みんなでワイワイ楽しむことができる。

## 人気声優がゲームの進行を盛り上げる。



●横山智佐
バーディちゃん



●深見梨加
グーチョくん

theme PARK™

# ぐーちょDEパーク
テーマパークものがたり

プレイステーションソフト
**絶賛発売中**
標準価格￥5,800（税抜）
SLPS 00626



**エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社**
〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F　©1996 Electronic Arts.
製品に関するお問い合わせは、弊社カスタマーサポート係までお気軽にどうぞ。
TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）

EAV WEB
インターネットに
ホームページ開設中
http://www.ea.com/EAVWEB/


PlayStation
TM "" マークおよび " PlayStation " はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Presented by
AKIRA SAKUMA
Cast of characters' voices are
CHISA YOKOYAMA and
RIKA FUKAMI
THE BOARD OF THEME PARK
theme PARK
ぐーちょDEパーク
テーマパークものがたり
ELECTRONIC ARTS™

PlayStation

# どこからでも、かかってきいや！

# BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝3



**12月27日発売　5800円(税別)**

- ボタン一つで、いきなり華麗な一発必殺技が繰り出せる。
- さらに各キャラクターごとに、コンボ連続技「闘神連技」を搭載。
- 四方が壁と天井に囲まれ、新しい戦略が生まれる。
- 闘神伝史上最多、総勢30人以上のキャラクターが登場。
- もちろん、キャラクター、必殺技、エフェクトは全てポリゴン。

## 「闘神伝3 お年玉クイズ」 期間：12月20日～1月31日(当日消印有効)

**問題1：** キャラクター選択画面で、下記の(A)～(D)の場所にいるキャラクターの名前をそれぞれ選んで、番号で答えて下さい。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| A | | B | C | | | |
| | | | | D | | |
| | | | | | | |

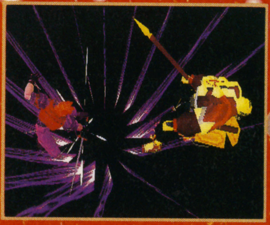
A：①ナギサ ②ソフィア ③カオス　B：①エリス ②ラングー ③トレーシー
C：①エイジ ②カイン ③モンド　D：①デューク ②デビッド ③ガイア

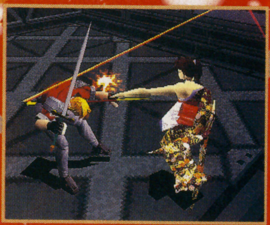
**問題2：** オープニングのCGムービーで、最後に一瞬登場するキャラクターは誰でしょう？番号で答えて下さい。　①エリス ②エイジ ③ソフィア



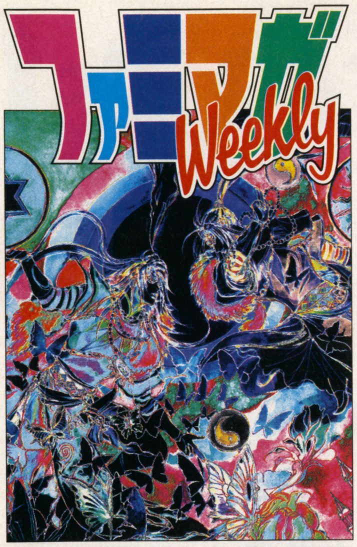

**応募方法：** 官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・クイズの答えを明記して下記宛先に送付していただきます。**宛先：**〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ CS事業部「闘神伝3 お年玉クイズ」係宛 **プレゼント商品：** 応募者の中から抽選で333名様に、キャンペーンポスターと同柄の特製テレフォンカードをプレゼントいたします。商品の発送をもって当選者の発表にかえさせていただきます。

**▶12月下旬 店頭サンプル稼動開始**






—あそびは文化 タカラ
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。イラスト／ことぶきつかさ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ●価格は希望小売価格です。©TAKARA1997 PROGRAMMED©TAMSOFT1997
タカラの商品はこども商品券で デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA®




**1997.1.10·17**

表紙デザイン／片野厚子
イラスト/サガ フロンティア
イラストレーション/小林智美
イラスト提供/スクウェア
©スクウェア




# 新作アドベンチャーの発表もあり、盛況の『ときめきメモリアル』クリスマスイベント

**クリスマスを間近に控えた12月21日、『ときめきメモリアル』のイベントが行われた。豪華声優陣の登場や新作発表など、ファンには最高のクリスマスプレゼントとなった。**

## 非常に充実したイベント内容

ゲームに出演した人気声優が勢揃いしたことで大いに盛り上がった今回のイベント。まずオープニングでは、藤崎詩織役の金月真美さんをはじめとするゲストが紹介され、一気にテンションアップ。引き続き、生ミニドラマが行われた。

さらに『ときめきメモリアル』の最新情報を収録したビデオが流され、『ときめき』の新作が紹介された場面では、会場がどよめいた。いち早くこの情報を手に入れた600名のファンは、抽選に当った幸せを噛みしめたことだろう。



ステージでミニドラマを披露。ファンが思わず笑ってしまう場面もあった

## スペシャルライブで熱気は最高潮に

今回のイベントのメインはなんといっても声優のスペシャルライブ。館林見晴役の菊池志穂さんの「フィフネルの宇宙服」を皮切りに、「もっと！モット！ときめき」などゲームやラジオドラマでおなじみのテーマソング16曲をメドレーで披露。各ゲストとも趣向を凝らした歌とダンスで、ファンを熱狂させた。最後の曲の「ハートのスタートライン」は、ゲスト全員による熱唱で会場はさらに熱気に包まれたのだ。

ライブ後のディスコタイムに続いて行われたのが、クリスマスイベントならではのプレゼント大抽選会。プレゼントを用意したゲストたちが自ら抽選を行い、来場したファンにプレゼントを手渡してくれた。滅多にない機会だっただけに、受け取ったファンの喜びようが印象的であった。

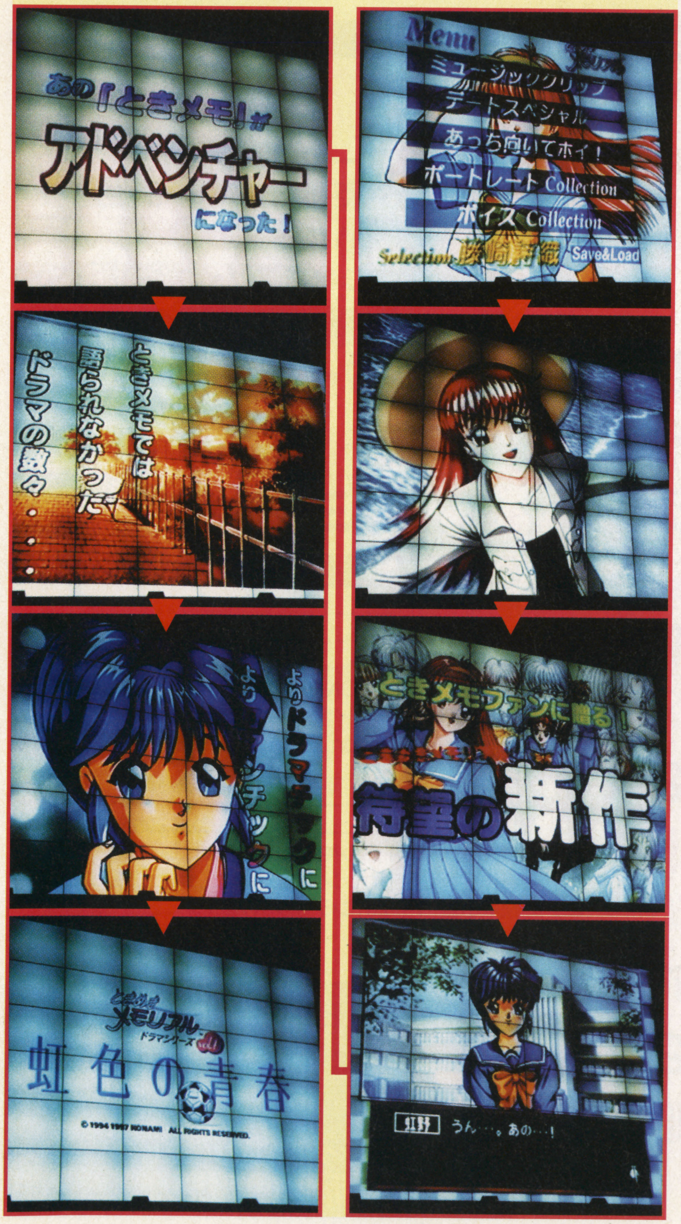
## 新作『ときめきメモリアルドラマシリーズ』とは？

『ときメモ』の設定をもとに、登場人物の1人をヒロインとしてストーリーが展開されるアドベンチャーゲームで、全部で3話で構成される。システムはオーソドックスなコマンド方式で、それに『ときめき』らしい3択の選択肢による分岐がある。これはプレイヤーがとった行動によって、ストーリーの部分部分の展開が変わっていくマルチプロセスストーリーということ。すべてのイベントを体験するには、何度もプレイをしないといけないのだ。

来夏にPSとSSで発売される第1話のヒロインは虹野沙希。彼女とサッカー部の補欠で彼女に密かな想いを寄せる主人公、そして彼らを取り巻くさまざまな人々の揺れ動く心を描いている。「秋穂みのり」や、コナミのときめきティーンである栗林みえさんをゲームのキャラクタにした新しい仲間も登場。どのようにストーリーを盛り上げていくのか注目したいところだ。

## ファンの興味を一点に集めた新作情報！！

幅広い人気を誇る『ときめき』シリーズ。会場では最新のスクリーンセーバー集から、『ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織』、そして新作アドベンチャー『ときめきメモリアルドラマシリーズ』のビデオ映像が流された。




©KONAMI

# THIS WEEK topics



# 『新スーパーロボット大戦』の世界が広がるスペシャルディスクのお楽しみはこれだ!!

**本日発売になった『新スーパーロボット大戦』のオプション部分を充実させ、ピックアップしたソフトが発売される。今回はその気になる内容を独占スクープでいち早くお届けするぞ。**

## 待望のアイテムは来年3月に発売

往年のロボットアニメーションのキャラクタたちを操り、バトルを展開させる人気シリーズ『スーパーロボット大戦』。その最新作である『新スーパーロボット大戦』のデータを凝縮したソフトが3月に発売されることになった。しかも2800円というお手軽価格なのだ。




**新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク**

対象機種：PS
ジャンル：シミュレーション＋RPG＋バラエティ
3月発売予定
2800円
バンプレスト

## 収録される主なモードはこの4つ

ファンならば気になるのがその内容。オリジナルキャラクタの設定集といったデータベース、追加シナリオなど、このソフトだけでも十分に遊べるものになっている。前作でマニアが感涙したカラオケモードもこのソフトで復活。『新スーパーロボット大戦』といっしょにそろえたい1本だ。

### 戦闘を自由にセッティング ①フリーバトルモード

『新スーパーロボット大戦』に登場してくる120名ものメインキャラクタと、200体以上のロボットを自由に戦わせることができるモード。ゲームの進め方によっては、なかなか見ることができないロボットの武器アニメーションや、キャラクタのセリフを、自分でセッティングすることで見ることができてしまう、まさにマニアにはたまらないモードなのだ。好きなキャラクタを好きなロボットに乗せ、武器や戦闘背景、武器の命中、回避、攻撃防御、そしてダメージの数値に至るまで設定可能。武器の中にはCPUが使わないものもあるので新しい発見があるかもしれないぞ。




⬆設定が終わったら戦闘開始。滅多に聞けないセリフも聞けてしまう

⬆この開発中の画面を見れば、かなり細かい部分まで設定できることがわかる。本編の戦闘をこれでシミュレートしてみるのもおもしろい

### 今度は2番も歌えるぞ!! ②カラオケモード

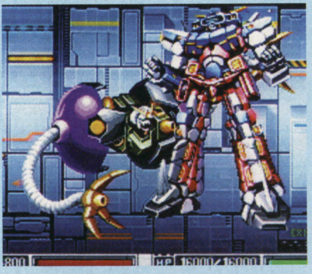
前作『第4次スーパーロボット大戦S』で好評だったこのモードだが、歌が1番で終わってしまい、イマイチ盛り上がりに欠けるということがあった。そこで今回のスペシャルディスクではしっかりと2番まで収録される予定。どの歌が収録されるのか楽しみだ。




⬅この『第4次～』とはまた違った雰囲気のカラオケモードになるだろう

### ロボットの詳細がわかる!! ③オリジナルキャラ設定資料集

R-1やSRXといったオリジナルキャラクタが数多く登場するのが『新スーパーロボット大戦』の特徴。スペシャルディスクではこれらの詳細な設定を収録する予定だ。メカデザインを手がけた、カトキハジメ氏や森木靖泰氏の原画やデータベースまで、幅広く網羅する。



⬆右がオリジナルキャラクタのSRX。このカッコイイキャラクタの設定を知ることができてしまうのだ

### 新鮮な気分でプレイ!! ④追加マップ

『新スーパーロボット大戦』とまったく同じシステムだが、攻略するマップがまったく異なるモード。キャラクタやロボットのレベルはあらかじめ設定されており、登場した味方キャラクタすべての使用が可能になっている。あまり使う機会がなかったNPC(ノンプレイヤーキャラクタ) や隠しキャラクタなども使うことができる超燃えモノ。



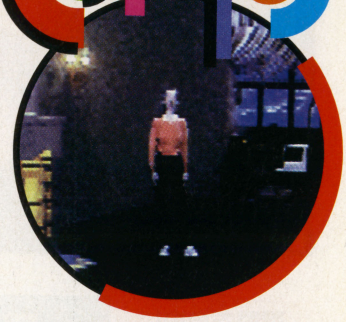

⬆こんなキャラクタも自由に使える。ちょっとうれしい

**このほかにもさまざまなモードを収録予定!!**



©葦プロ／サンライズ／NTV／創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ／東映動画／BANPRESTO

topics



# ホラーADV『ファンタズム』で目指す実写＋CGのデジタル映像の新境地

**全米で好評を博したADV『ファンタズム』のSS版が来年7月に発売される。この移植を手掛けるアンフィニ・エンタテイメント・テクノロジ中村氏にその魅力を聞いてみた。**

## 映画的手法で優れた作品を

―まずはアンフィニ・エンタテイメント・テクノロジを知らない読者に、いったいどのような会社なのか、またどのようなゲームの開発が得意なのかうかがいたいのですが？

**中村**　うちはゲーム会社で立ち上げたわけではないのですが、デジタルコンテンツを作るという意味で今、ゲームを作っています。会社を立ち上げて3年目なんですが、私自身以前にゲーム機の開発に携わっていたこともあって、ゲームを作るということになったんです。そのときのハードが実写映像を得意とするメディアであって、海外に1ヵ月撮影に出かけてるということもありました。

このこともあって、実写映像とCGを駆使したタイトルを手掛けています。昔は3DO、そして今はSS、PSの海外ソフトの移植を主にやってます。

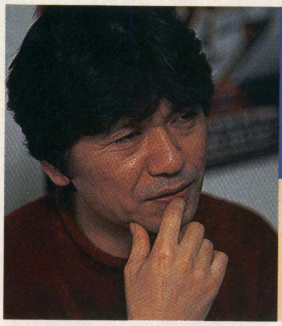
移植といってもただの移植に止まらず、うちでCGの部門をもっているわけですから、オープニングを一新させるなどのクリエイティブな部分を反映させるようにしています。その代表的な作品が今年の7月にSSで発売された『デススロットル』になります。

うちはゲームというよりはデジタル映像を作りたいんです。単にポリゴンを使ってフルCGを作るというわけでなく、それと実写映像を組み合わせたデジタル合成、いわば映画のテクニックを駆使した作品を作ろうと思っています。

## 『ファンタズム』のここが魅力!!

―では『ファンタズム』は、まさに作りたいソフトの一つなんですね？

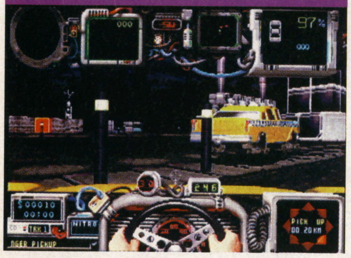
**中村**　そうです。リアルタイムに実写映像とCGを合成しているのがこのゲームのウリで、初めてこの作品を見て「これはっ!!」と思いました。あらかじめ合成されているものとは違い、実写とCGが別々に動く。さらにキャラクタが実写ということもあって、動きがスムーズで自然なんです。最近はモーションキャプチャーという技術が発達してますが、実写には勝てません。この実写とCGを同時に動かすということがSSでできはしないか、ということで移植することにしました。PSでも理論的にはできるんですが、ちょっとメモリー的に厳しいですね。



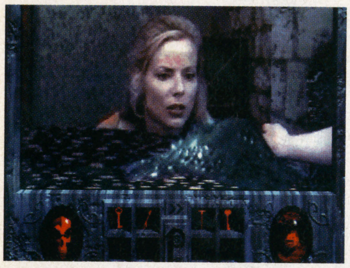
アンフィニ・エンタテイメント テクノロジ
代表取締役
**中村 一氏**

ゲーム機の開発を手掛けた経緯もあり、技術的な詳しい部分まで幅広い知識を持っている。

SSソフト『デススロットル』



⬆過激さがウリのカーアクション



⬆CGの世界ながら、実写のキャラクタが違和感なく融合しているのだ

## 過激な表現でパソコン版が大ヒットした『ファンタズム』とは？

### ストーリー

都会から離れた小島に建つ古びた洋館。ここで暮らしはじめた若夫婦に悪夢のような出来事が襲いかかってくる。呪いによって変貌した夫の魔の手が、美しい妻を殺めようと迫ってくるのだ。

### ゲームシステム

3Dで表現された館、そしてその周辺を探索して、呪われた館の謎を解明していくアドベンチャーゲーム。画面をスミからスミまで調べ上げてアイテムを入手。それらを駆使して、クリアを目指す。



次々と迫る死の恐怖!!

⬅狂気に満ちた手が新妻、エイドリアンを襲う



⬅キャラクタの滑らかな動きがスゴイ。

3DCGと実写の融合



# THIS WEEK

## SS版とパソコン版 その相違点は?

——『ファンタズム』の内容はどのようなものなのでしょうか?

**中村** 呪いの掛かったある洋館が舞台のアドベンチャーゲームです。この館では今までたくさんの殺人事件が起きていて、その殺し方というのが非常に残酷なんです。主人公のエイドリアンは夫に同じように殺されそうになるんですが、プレイヤーがうまく選択肢を選んで回避していくというものです。

シナリオがしっかりとしているのがウリで、これを映像化するとどうしてもCD-ROM7枚組みになるほどのボリュームになってしまう。あまりに残酷なんでアメリカの一部でしか発売できないということだったんだけど、ミリオンセラーになっています。販売店が限定されてこの数字はスゴイですよね。

——パソコン版とSS版はどのように違いますか?

**中村** まだはっきりとは言えませんが、実写ということでSSではあまり過激な表現はできないという点があります。CGだったらいいらしいんだけれど…。このことがあって残酷なシーンをカットせざるをえません。でも全部をカットするということでなく、一部でも残すような方向で進んでいます。ゲームとして必要のないグロテスクなシーンはカットします。

——音声面では?

**中村** 基本的に移植ですから同じですけど、音に方向性を持たせるということを考えてます。3Dサウンドみたいなもので、より立体的に音の怖さを感じるようにしたいと思ってます。方法論はいろいろあるので、どのようにしようか決めてませんが、音に対してもこだわっているので、ビックリするようなことが起きるかもしれません。それから、できれば字幕よりも音声の吹き替えをしたいと思ってます、声優さんを使って。



過激な恐怖シーンがどう変わるのか興味深い



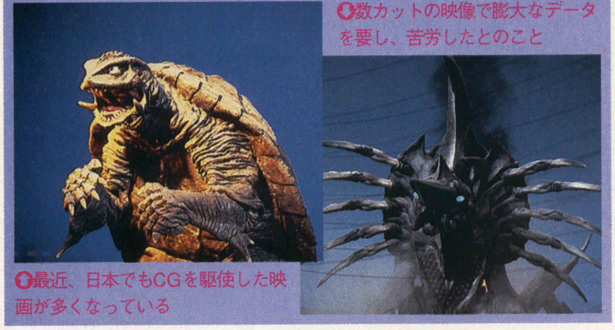
映像の見せ方にも変更がされるようだ。早く見てみたい。



SSならではの機能を活かした作品になることは間違いないだろう

### 中村氏は「ガメラ2」のCG映像も手がけている

デジタル合成などの技術を擁するアンフィニ・エンタテイメント・テクノロジでは、ゲーム以外に映画の制作も行っている。最近手掛けたのが怪獣映画「ガメラ2　レギオン襲来」。レギオンが北海道の地下鉄に出現するシーンで、デジタル合成によるクローンを使い、2匹しかいないレギオンを40匹に増やしている。また、このシーンに立体感をもたせるために空気層を合成させたりもしているのだ。このときのCGデータは3カットで実に300ギガ（ギガは10億）バイトにも及んでいる。



数カットの映像で膨大なデータを要し、苦労したとのこと

最近、日本でもCGを駆使した映画が多くなっている

## SS版はなんと驚きの8枚組み

——そのほかの変更点は?

**中村** 移植というよりはリファインと考えているので、映像をカットするというマイナスな面に対して、音声面のパワーアップなどのプラス面を持たせたいと思っています。

それからアメリカと日本ではゲームの敷居の高さが違うので、その辺のバランス調整もします。せっかく複数枚組みのソフトだから1枚目であきらめてしまうようなものを作りたくないんで（笑）。「俺は4枚目にいったぞ!!」といった感じに話題になってくれればいいと思います。

そう、CD-ROMの枚数の話になりますが、SS版はパソコン版より1枚多い8枚組みになります。残酷なシーンがカットされているのに、なぜか増えている。ここがちょっとしたポイントですね。パソコン版を超えるための新しいシーンの追加や、ビジュアルの追加などいろいろと考えられますが、まだ教えられません。



もちろん8枚組みという大容量はSSソフトでは初となる

## 『ファンタズム』で時代を切り開く

——最後にこの作品への意気込みを聞かせてください。

**中村** 最近の映画はほとんどデジタル合成という技術を使って、普通では絶対に撮れない映像を作り上げている。その手法を効果的に用いているのが『ファンタズム』という作品なんです。

このソフトはうちの会社をイメージアップさせる作品でもあり、実力を発揮できる作品でもあります。今後の日本の新しいゲームを切りひらく意味で、またSSのユーザー層を切り開く意味でも重要な役割を担うことになります。

CD-ROM8枚組みということはDVD1枚分ですから、実際DVDのソフトを作れるのか疑問を抱いていた人への回答にもなりえる作品なんです。新しいデジタルコンテンツを作るにあたって、いろんな意味で可能性を導き出す作品であるのは確かだと思っています。



中村氏の語るデジタル合成のクオリティに期待したい

©大映・Sierra On-Line, Inc.  Bellevue, Wa 98007. All rights reserved.  Ⓡ and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. ／Sierra Pioneer Inc.

※ゲーム画面はすべてパソコン版のものです。

# SOFT SALES 30

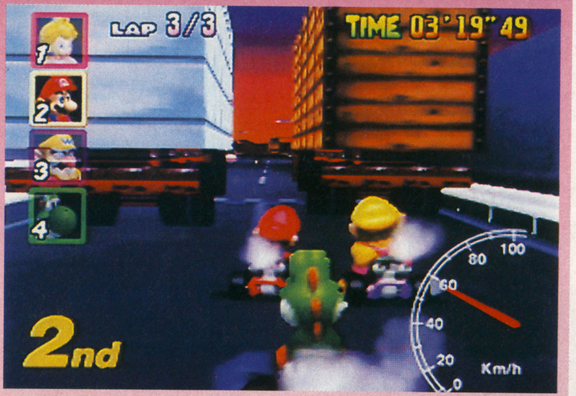
ソフト売り上げTOP30　12/9～12/15

# THIS WEEK REAL 今週のリアルランキング RANKING

全国1300店のゲームショップ、1万6000店のコンビニのデータから実売本数を完全推定

今週はNintendo64の切り札『マリオカート』がついに登場。伸び悩むハードを引っ張ることができるか？　またサターンでは話題作『エネミー・ゼロ』、プレイステーションでは『FORMULA 1』が発売。発売2週目を迎えた『ドラクエIII』の成績も気になるところだ。11月の累計TOP10も発表するぞ。

12/9～12/15 全国推定実売本数




## 1 NEW　マリオカート64

N64　任天堂／SPT／12月14日発売／9800円

前作をベースに大幅グレードアップ、とっつきやすく奥の深い良作に仕上がっている。品薄でなければ、売り上げはもっと伸びたはず。

21万2620本　累計 21万2620本

## 2 NEW　エネミー・ゼロ



SS　ワープ／ADV／12月13日発売／6800円

1位の『マリオカート』にわずか6000本ほど届かず、惜しくも2位。センセーショナルなプラットホームの変更、前衛的な広告展開など、話題が絶えなかったこともプラスだった。

20万6460本　累計 20万6460本

## 3 1↓　ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…



SFC　エニックス／RPG／12月6日発売／8700円

さすがに前週ほどの勢いはないものの、それでも週間で18万弱、累計でも72万となり、早くも『アークII』の累計を抜いた。年内に100万本突破なるか、興味のあるところだ。

17万9020本　累計 72万5330本

| 順位 | タイトル | 機種／発売元／ジャンル／発売日／価格 | 本数 | 累計 |
|---|---|---|---|---|
| 4 NEW | FORMULA 1 | PS　SCE(SCEI)／SPT／12月13日発売／5800円 | 15万6370本 | 15万6370本 |
| 5 2↓ | レイジレーサー | PS　ナムコ／SPT／12月3日発売／5800円 | 9万7730本 | 48万3640本 |
| 6 NEW | クロックタワー2 | PS　ヒューマン／ADV／12月13日発売／5800円 | 6万4410本 | 6万4410本 |
| 7 7→ | クラッシュ・バンディクー | PS　SCE／ACT／12月6日発売／4800円 | 5万5240本 | 10万2960本 |
| 8 5↓ | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 | SFC　任天堂／ACT／11月23日発売／6800円 | 4万9190本 | 36万4790本 |
| 9 3↓ | 桃太郎電鉄HAPPY | SFC　ハドソン／TBL／12月6日発売／8300円 | 4万3600本 | 15万4130本 |
| 10 12↑ | パラッパラッパー | PS　SCE／ACT／12月6日発売／4800円 | 3万9840本 | 6万8170本 |

©Nintendo・WARP・エニックス

※ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

REAL RANKING

## 極端な品薄も『マリオカート』僅差でトップ　ハードの売り上げも前週比2・8倍に引っ張る

『J2』が期待に応えられなかっただけに、64の牽引役としての期待を一身に背負った『マリオカート』。結局21万強の売り上げで僅差ながら週間トップとなった。『マリオカート』というビッグネームで21万はやや少ないような気もするが、これは極端な品薄が原因。店舗によっては予約したお客さんにもソフトが行き渡らなかったという声もあり、十分な数が供給されていれば、もっと数値は伸びていたはずだ。

ただ、特筆すべきはハードの牽引力。何とハードの売り上げが前週の2・8倍にも増加。これは『ウェーブレース』『J2』では見られなかった反応だ。やはり、マリオの底力は偉大ということか。

### 前々週の『バーチャロン』を上回り20万本突破『EO』

プレイステーションEXPOでのプラットホーム（ハード）変更宣言から9ヵ月。常に話題を提供し続けた注目作『EO』がついに登場、20万本強の好成績をあげた。ゲームはやや間口の狭い印象があるが、結局積極的なイメージ戦略が認知度アップにつながり、前々週の『バーチャロン』以上のヒットとなった。

### 『F1』好調『クロック』健闘　渋めPS新作が上位にランク

プレイステーションの新作は3本がランクイン。前評判の高かった『F1』は、同じレースものということで『レイジ』に食われるのではという懸念があったが、蓋を開ければ15万本の好成績。『クロックタワー2』も6万本となかなかの健闘だった。意外だったのが『トゥルー・ラブストーリー』で、3万本に満たず、マニア層をつかみ損ねたか？

### 『クラッシュ』『パラッパ』口コミ効果か2週目でアップ

今週のランキングで興味を引くのが、前週登場の『クラッシュ』と『パラッパ』。ともに今週になって売り上げを伸ばしているのだ。実験色が強かったため、認知度の低かった1週目よりも、口コミで面白さが広まりだした2週目の方が、かえって成績が良くなっている。

# SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 12/9～12/15

## PS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | FORMULA 1 | 15万6370本 |
| 2 | レイジレーサー | 9万7730本 |
| 3 | クロックタワー2 | 6万4410本 |
| 4 | クラッシュ・バンディクー | 5万5240本 |
| 5 | パラッパラッパー | 3万9840本 |
| 6 | アークザラッドII | 3万3750本 |
| 7 | トゥルー・ラブストーリー | 2万9830本 |
| 8 | チョロQ ver.1.02 (PSザ・ベスト) | 2万6490本 |
| 9 | アークザラッド (PSザ・ベスト) | 2万3400本 |
| 10 | ぷよぷよ通 決定盤 | 2万2550本 |

今週はTOP10すべてが2万本以上と、これまでにも増して活気のあるプレイステーションランキング。初登場『F1』が『レイジ』を追い落としてトップとなったが、その『レイジ』も発売3週目にしていまだ10万本近い売り上げを誇っている。『アークI』の根強さも目立つ。

## SS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | エネミー・ゼロ | 20万6460本 |
| 2 | タクティクス オウガ | 3万5540本 |
| 3 | 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 | 3万2100本 |
| 4 | 電脳戦機バーチャロン | 3万1990本 |
| 5 | バーチャコップ2 | 1万8790本 |
| 6 | メルティランサー～銀河少女警察2086～ | 1万4450本 |
| 7 | 銀河英雄伝説 | 1万2760本 |
| 8 | 大運動会 | 1万2230本 |
| 9 | 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ | 8200本 |
| 10 | ビクトリーゴール WORLDWIDE EDITION | 6770本 |

トップは強いが2位以下はやや層が薄い。それがここ最近のサターンランキングの特徴だ。1位は『E0』がブッちぎり、2位は3万本強の売り上げで『タクティクス』。『メルティランサー』『大運動会』のギャルゲー2本も、1万本突破でTOP10入りを果たしている。

## N64&SFC

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マリオカート64 | 21万2620本 |
| 2 | ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | 17万9020本 |
| 3 | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 | 4万9190本 |
| 4 | 桃太郎電鉄HAPPY | 4万3600本 |
| 5 | Parlor! Mini4 | 1万4730本 |
| 6 | スーパー人生ゲーム3 | 9840本 |
| 7 | スーパーマリオ64 | 9600本 |
| 8 | ウェーブレース64 | 4980本 |
| 9 | スーパードンキーコング2 | 4900本 |
| 10 | ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット | 4200本 |

今週も任天堂ハードは強かった。『ドンキー3』『ドラクエIII』に続き、今週は『マリオカート』が総合トップを奪っている。2位『ドラクエIII』も、2週目ながら18万本弱とやはり強い。ちなみに、『マリオカート』効果か、『スーパーマリオ64』の売り上げも先週より上がっている。

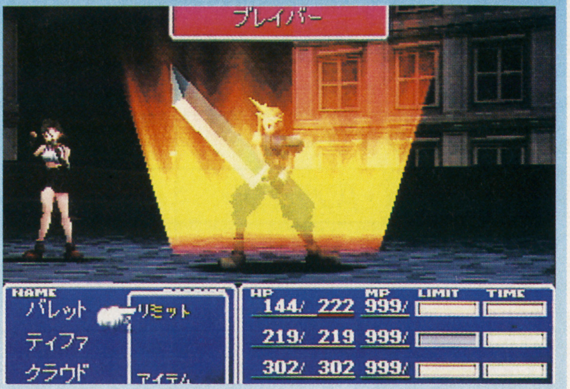
## 総合 11～30位

| 順位 (前週) | タイトル | 機種 | メーカー/ジャンル/発売日/価格 | 今週 | 累計 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 (NEW) | タクティクス オウガ | SS | リバーヒルソフト/SLG/12月13日発売/5800円 | 3万5540本 | 3万5540本 |
| 12 (9↓) | アークザラッドII | PS | SCE/RPG/11月1日発売/5800円 | 3万3750本 | 63万3010本 |
| 13 (4↓) | 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 | SS | バンダイ/STG/12月6日発売/4800円 | 3万2100本 | 12万8390本 |
| 14 (6↓) | 電脳戦機バーチャロン | SS | セガ/格闘/11月29日発売/5800円 | 3万1990本 | 27万1440本 |
| 15 (NEW) | トゥルー・ラブストーリー | PS | アスキー/SLG/12月13日発売/5800円 | 2万9830本 | 2万9830本 |
| 16 (13↓) | チョロQ ver.1.02 (PSザ・ベスト) | PS | タカラ/SPT/12月6日発売/2800円 | 2万6490本 | 5万2550本 |
| 17 (15↓) | アークザラッド (PSザ・ベスト) | PS | SCE/RPG/7月12日発売/2800円 | 2万3400本 | 32万8870本 |
| 18 (14↓) | ぷよぷよ通 決定盤 | PS | コンパイル/PZL/11月15日発売/4800円 | 2万2550本 | 15万2920本 |
| 19 (11↓) | 金田一少年の事件簿 ～悲報島新たなる惨劇～ | PS | 講談社/ADV/11月29日発売/5800円 | 2万1410本 | 10万1390本 |
| 20 (18↓) | ポケットモンスター赤 | GB | 任天堂/RPG/2月27日発売/3980円 | 1万9790本 | 49万1900本 |
| 21 (16↓) | バーチャコップ2 | SS | セガ/STG/11月22日発売/5800円 | 1万8790本 | 17万5980本 |
| 22 (23↑) | ポケットモンスター緑 | GB | 任天堂/RPG/2月27日発売/3980円 | 1万7640本 | 46万3040本 |
| 23 (10↓) | Parlor! Mini4 | SFC | 日本テレネット/TBL/11月29日発売/5800円 | 1万4730本 | 11万2370本 |
| 24 (25↑) | BIO HAZARD | PS | カプコン/ADV/3月22日発売/5800円 | 1万4640本 | 93万1190本 |
| 25 (NEW) | メルティランサー～銀河少女警察2086～ | SS | イマジニア/SLG/12月13日発売/5800円 (初回限定版8800円) | 1万4450本 | 1万4450本 |
| 26 (22↓) | ドンキーコングランド | GB | 任天堂/ACT/11月23日発売/3000円 | 1万2850本 | 5万7930本 |
| 27 (8↓) | 銀河英雄伝説 | SS | 徳間書店/SLG/12月6日発売/5800円 | 1万2760本 | 5万0670本 |
| 28 (NEW) | 大運動会 | SS | インクリメントP/SLG/12月13日発売/5800円 | 1万2230本 | 1万2230本 |
| 29 (17↓) | 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物- | GB | チュンソフト/RPG/11月22日発売/3900円 | 1万2030本 | 11万8150本 |
| 30 (26↓) | 第4次スーパーロボット大戦S (PSザ・ベスト) | PS | バンプレスト/SLG/11月29日発売/2800円 | 1万0690本 | 3万2270本 |

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス

# READERS REQUEST 20

## 買いたいソフトTOP20　12/13発売号アンケート集計




### 1　ファイナルファンタジーⅦ
1➡
PS　スクウェア／RPG／1月31日発売予定／6800円

戦闘時に表示される「リミットゲージ」。攻撃を受けるたびにたまっていき、ゲージがいっぱいになると、「リミット技」という特殊攻撃を使うことができる。

46%

### 2　サガ　フロンティア
3⬆
PS　スクウェア／RPG／3月発売予定／価格未定



ゲームボーイの『サ・ガ』シリーズではお馴染みだった、ファンタジーにはちょっと珍しいメカの種族は、『フロンティア』にも登場するぞ。他の種族とは異なり、ボディを改造したり、新しいソフトを装着することで強くなっていくのだ。

16%

### 3　BIO HAZARD 2
5⬆
PS　カプコン／ADV／3月発売予定／価格未定



間違いなく、今年のプレイステーション大躍進の一端を担った『バイオハザード』。発売以来、今もってロングセラーを続けている、文字どおり「お化けソフト」だ。その続編が、注目されないはずはない。舞台を警察署に移して、さらに過激なバトルが展開される。

11%

### 4　天外魔境　第四の黙示録
5⬆
SS　ハドソン／RPG／1月14日発売予定／6800円




サターンではダントツの支持を得ているRPG。派手なアニメシーンもさることながら、シリーズを通して複雑に絡み合う、ストーリーの奥深さも人気の要因の一つだ。次号(1月10日発売号)では大ページで攻略される予定なので、そちらも期待してほしい。

10%

### 5　ファイナルファンタジータクティクス
4⬇
PS　スクウェア／SLG／今春発売予定／価格未定



続報などはほとんどないものの、それでもトップ5を死守。『FF』ファンのみならず、コアなシミュレーションRPGファンの注目も浴びている。1日も早く、『FFV』などに見られた豊富な職業をひとつひとつのユニットに当てはめ、活躍させてみたいものだ。

9%

## 『新スパロボ』が抜けて新勢力じわりと台頭

長い間ランキングにとどまっていた『新スーパーロボット大戦』が発売になって、少し上位の様子が変わってきた。だが、やはり『FFⅦ』の人気はすさまじく、2位以下を大きく引き離している。特に5位より下は、どんぐりの背比べといった感じだ。その中で、今回3位に入った『BIO HAZARD2』は、ADVの新しい分野を開拓したゲームの続編だけに、期待度も非常に高い。

新たにランクインしたゲームは、まず12位の『機動戦士Zガンダム』。前作もサターンの横スクロールシューティングとして人気があったが、今回もその形を踏襲したゲームになっている。好評だったアニメシーンのカットインも健在である。

また『ナムコミュージアムVOL.5』も、人気シリーズの最新作だ。アーケードでのナムコのヒット作を集めたこのシリーズが、ここまで支持を受けるのは、単に懐かしさを感じるユーザーの支持だけではないだろう。本当に優れたゲームとは、10年後にやっても楽しいものなのだ。

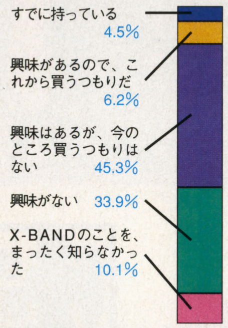
| 順位 | 前回 | タイトル | 機種 | メーカー／ジャンル／発売日／価格 | % |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7⬆ | テイルズ　オブ　デスティニー | PS | ナムコ／RPG／97年発売予定／価格未定 | 7% |
| 7 | 11⬆ | リアルロボット戦線 | PS | バンプレスト／SLG／97年発売予定／6800円 | 6% |
| 8 | 10⬆ | バーチャファイター3 | SS | セガ／格闘／発売日未定／価格未定 | 5% |
| 8 | 9⬆ | ゼルダの伝説64（仮） | N64 | 任天堂／RPG／発売日未定／価格未定 | 5% |
| 8 | 11⬆ | MOTHER3（仮） | N64 | 任天堂／RPG／発売日未定／価格未定 | 5% |
| 8 | 11⬆ | 新世紀エヴァンゲリオン　2nd　Impression | SS | セガ／ADV／今春発売予定／価格未定 | 5% |
| 12 | NEW | 機動戦士Zガンダム　前編（仮） | SS | バンダイ／STG／3月下旬発売予定／6800円 | 4% |
| 12 | 18⬆ | レイストーム | PS | タイトー／STG／1月10日発売予定／5800円 | 4% |
| 12 | 18⬆ | プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 | PS | SCE／SLG／1月24日発売予定／5800円 | 4% |
| 12 | NEW | ナムコミュージアム　VOL.5 | PS | ナムコ／ETC／2月28日発売予定／5800円 | 4% |
| 12 | −⬆ | ときめきメモリアルSelection　藤崎詩織 | PS | コナミ／ETC／3月発売予定／価格未定 | 4% |
| 12 | NEW | EVE　burst　error | SS | イマジニア／ADV／1月24日発売予定／7800円 | 4% |
| 18 | 11⬇ | ダービースタリオン（仮） | PS | アスキー／SLG／今春発売予定／価格未定 | 3% |
| 18 | NEW | 実況パワフルプロ野球4 | N64 | コナミ／SPT／2月28日発売予定／9800円 | 3% |
| 18 | NEW | ルパン三世　カリオストロの城-再会- | PS | アスミック／ADV／1月10日発売予定／6800円 | 3% |

©スクウェア・CAPCOM・HUDSON　SOFT／RED
※このデータは、本誌12/13発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

## ハード別推定実売台数 12/9～12/15

| 順位 | ハード名 | 推定実売台数 | 前週比 | 年間累計実売台数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プレイステーション | 11万6820台 | +64.0% | 194万1950台 |
| 2 | ニンテンドウ64 | 3万5450台 | +181.6% | 73万5510台 |
| 3 | セガサターン | 3万1680台 | +44.5% | 94万1640台 |
| 4 | ゲームボーイ | 2万4670台 | +29.0% | 56万1530台 |
| 5 | スーパーファミコン | 8070台 | +24.3% | 37万5340台 |
| 6 | PC-FX | 730台 | −2.7% | 8250台 |
| 7 | その他 | 100台 | +25.0% | 2380台 |

## 12/13発売号 アンケート速報
## 対応ソフトも増えたX-BAND その認知度と期待度はどれほど？




サターンの『バーチャロン』など、遊べるソフトが増えてきたX・BAND（電話回線を利用した通信対戦システム）。その浸透度はいかに？

さて結果だが、「持っている」「買うつもり」は合わせても1割ほどと少数派。「興味はあるが、買うつもりはない」という様子見派が45.3%と多数をしめている。「知らなかった」10.1%は多いか少ないか？

Q.あなたはX・BAND（電話回線を使った通信対戦システム）にどれくらい興味がありますか？

## 店長のホンネ

マルチメディア コンビニエンス
ブルート高島平店
越智 聖さん



### 見やすい・選びやすい・買いやすいショップに

【ソフトの売れ行き】『マリオカート』は爆発しましたね。即完売でしたからね。開店前に20人くらい並んでいました。入荷できた数が少なかったので、欲しいお客様全員に行き渡らなかったかもしれません。

その他目立ったところですと、PSの『パラッパラッパー』『クラッシュ・バンディクー』が発売2週目に入って逆に売り上げを伸ばしています。コマーシャルがよかったのか、とにかく女性やカップルのユーザーに予想以上に好評です。

【店長よもやま話】当店は以前はゲーム専門店だったんですが、今年の4月にリニューアル、今はマルチメディアコンビニエンスということで、音楽CDやパソコンソフトなども扱っています。やっぱり、お客さんの層が広がりましたね。特に女性やカップルの方が増えました。今、ゲームとその他の商品の売り上げ比が8：2くらいですが、できれば6：4くらいに持っていきたいんですよ。見やすい・選びやすい・買いやすい、そんなショップを目指しています。




# DATA DYNAMITE!

今週の「DATA DYNAMITE!」は11月のソフト累計売り上げTOP10を発表。なお、データは月曜～日曜の1週間単位で集計しているので、11月は10/28～12/1の5週間分の集計だ。

さてその結果だが、11/1発売の『アークⅡ』が56万本と圧倒的な強さを見せてトップ。2位『ドンキー3』も25万本と高水準。3位、4位の『バーチャロン』『レイジ』はともに発売週のみの売り上げながら、上位に食い込んできた。

## 11月のソフト累計売り上げTOP10 10/28～12/1

### 1 アークザラッドⅡ（PS）



SCE／RPG／11月1日発売／5800円

『アークⅠ』での不満点を片っ端から改良、いい意味で大化けし、押しも押されもせぬ大作RPGとなった。またソフト本体のみならず、PSザ・ベスト版『アークⅠ』やメモリーカードの売り上げに貢献した点も見逃せない。

**56万6470本**

### 2 スーパードンキーコング3 謎のクレミス島（SFC）



任天堂／ACT／11月23日発売／6800円

年末の任天堂勢大攻勢の口火を切ったのがこのソフト。特に低年齢層に強さを発揮し、発売2週目までの集計で26万本弱のヒットとなった。やはり圧倒的普及率を誇るスーパーファミコン、まだまだ底力は侮れない。

**25万9440本**

### 3 電脳戦機バーチャロン（SS）



セガ／格闘／11月29日発売／5800円

移植困難といわれたポリゴン格闘ロボットアクションを見事に移植。アーケードのファンを中心に圧倒的な支持を得て3位に入った。12月31日には通信対戦用『バーチャロン』も発売されるので、こちらにも注目だ。

**18万4340本**

| 順位 | タイトル | データ | 本数 |
|---|---|---|---|
| 4 | レイジレーサー（PS） | ナムコ／SPT／12月3日発売／5800円 | 16万5460本 |
| 5 | バーチャコップ2（SS） | セガ／STG／11月22日発売／5800円 | 13万7110本 |
| 6 | ぷよぷよ通 決定盤（PS） | コンパイル／PZL／11月15日発売／4800円 | 10万7740本 |
| 7 | アークザラッド（PSザ・ベスト）（PS） | SCE／RPG／7月12日発売／2800円 | 9万1730本 |
| 8 | ナムコミュージアムVOL.4（PS） | ナムコ／ETC／11月8日発売／5800円 | 9万1510本 |
| 9 | 不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-（GB） | チュンソフト／RPG／11月22日発売／3900円 | 9万0120本 |
| 10 | ポケットモンスター赤（GB） | 任天堂／RPG／2月27日発売／3980円 | 7万4250本 |

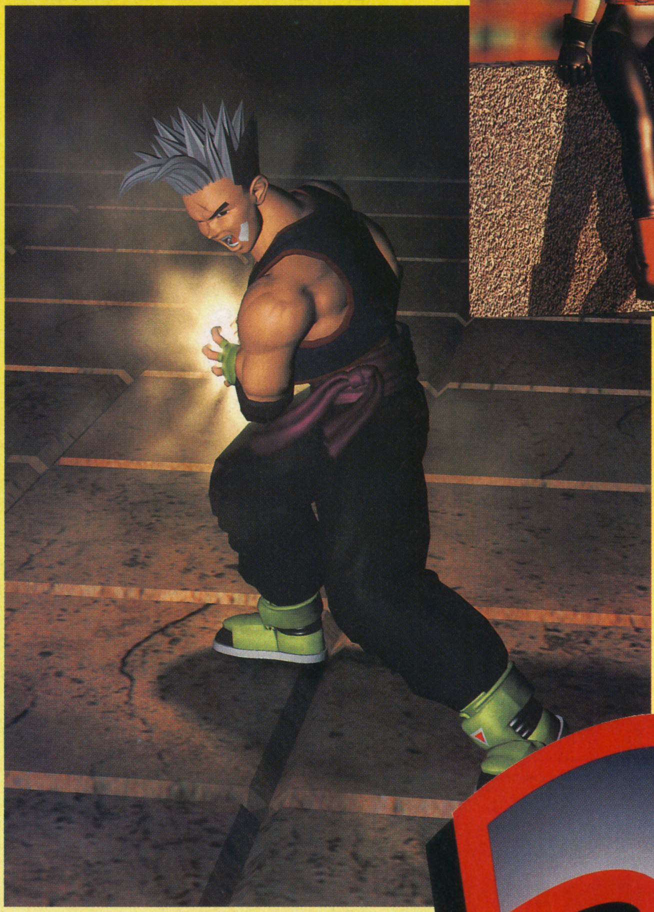
※11月のソフト累計売り上げTOP10は、10/28～12/1の売り上げデータを集計したものです。
※マルチメディア コンビニエンス ブルート高島平店：東京都板橋区高島平1-35-1／TEL（03）3559-3290／営業時間＝10：00～24：00（年中無休）

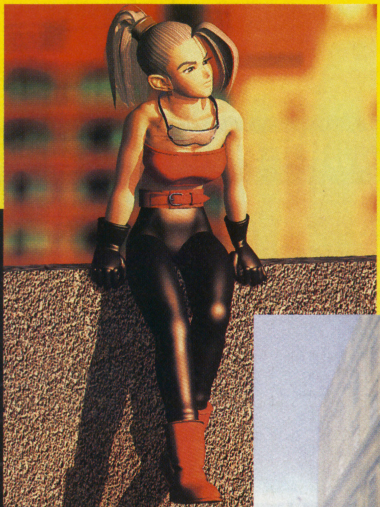
©Sony Computer Entertainment・Nintendo・SEGA ENTERPRISES

# 期待の続編初公開!

## 『2』のアレコレ教えます!!

『FFⅦ』の体験版が同梱されるなど、話題となった『TOBAL』の続編が早くも登場する。前作の発売から『2』の発表まで半年も経過していないこともスゴイが、その内容も驚きの連続だ！ 今回は新キャラクタの情報をはじめ、改良されたシステム面などを中心に公開しよう!!





前回の、優勝者はこの人!!





# 特報

# TOBAL 2™
トバル2

### STORY

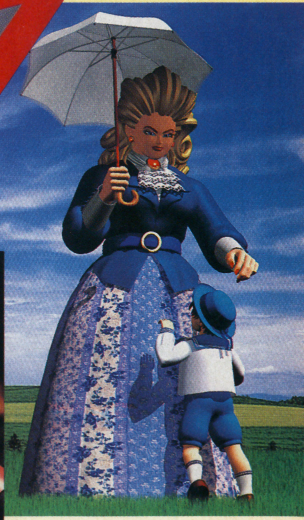
グリン・カッツの優勝でその幕を閉じた闘技会「トバルナンバーワン」。グリンでさえ倒せなかった無敵のウダン皇帝に挑戦すべく、第99回大会にも腕利きの格闘家たちが集うのだった!!



前作







格闘アクション **TOBAL 2**

スクウェア

PS

発売日未定
価格未定

メモリーカード対応（ブロック数未定）
アナログジョイスティック対応
アナログコントローラ対応
同画面対戦可能（2人まで）

©スクウェア／ドリームファクトリー／バードスタジオ／集英社

# PS緊急特報！ TOBAL 2 初出し!! 新キャラ&新システム

## 前作の猛者たちに加えて謎の新キャラも参戦決定

プレイヤーが使用できるキャラは全部で11人。前作の8人はもちろん、『2』では新たに3人のキャラが加わる予定だ（前作に登場したウダンやムーフーといった隠しキャラの存在は不明）。

それに伴いグラフィックなども大幅に改善される。イメージCGはもとより、ゲーム中の画面にも精巧なテクスチャ処理が施されるなど、まさに前作を上回る美麗映像でバトルが展開するのだ。

### 『2』になってどこがどう変わったのか？

大きな変更点は、各キャラに「奥義（必殺技）」が追加されたこと。これにより、対戦時の爽快感が一段と高まっている。

そして、前作で好評だったクエストモードには屋外のフィールドが登場するなど、多くの新要素が採用されている。詳しくは次のページで紹介していこう。



チュージをはじめとする前作のキャラたちも新たに描き下ろされた。前作より、少々スリムな感じになった

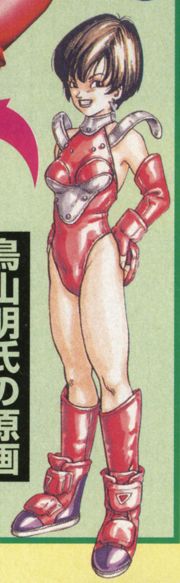
チュージ・ウー

### 謎の新キャラ!!

これが今回公開された新キャラの女性。イラストのみの公開なので（名前やその他は一切不明）格闘スタイルは謎に包まれている。一見するとプロレスタイプの技を使うと思われるのだが…？



CG完成後



鳥山明氏の原画



エポン

ひ、必殺技ですか!?



チュージの手に注目！ まばゆいばかりの光を放っているのは、まぎれもなく飛び道具系の必殺技「奥義」！



地下ダンジョンのみだったクエストモードに、なんと屋外のフィールドが登場!!

屋外に出るの!?



オライムス

そして…



犬？

詳しくは次のページから

# エフェクトを駆使した表現力と各キャラに追加された「奥義」!!

前作の不満点に「戦闘時の演出が味気ない」というものがあったが、『2』では戦闘中に様々なエフェクトをかけることでそうした不満を解消している。たとえば、攻撃がヒットすれば火花が出るといった具合に、プレイヤーがより戦闘を実感できるようになった。

さらに、先にも紹介した各キャラごとに追加された「奥義」。これらが『2』の戦闘を大きく進化させているのである。



攻撃ヒット時の火花。相手を攻撃している実感が伝わってくる



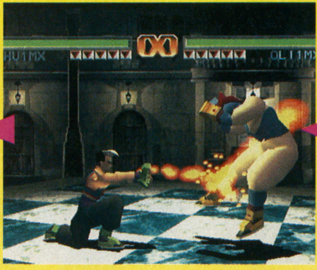
ガード時には汗が飛ぶ。当たり前のようだが、前作にはなかった要素だ

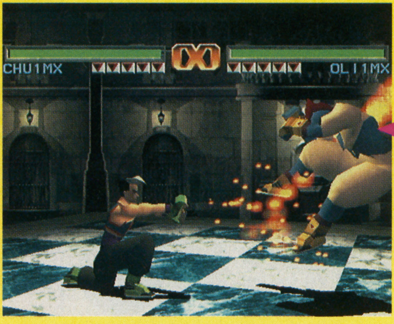


## チュージ・ウー

チュージの奥義は「気」のようなものを、相手に向かって放出するというもの。放つ前にややスキがありそうだが…。


まずは両手に「気」らしきものを溜める。この間は無防備状態か？

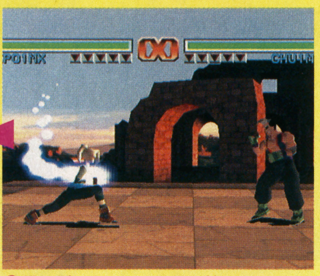

ここから、相手に向けて一気に放出。オライムスに見事ヒット!!

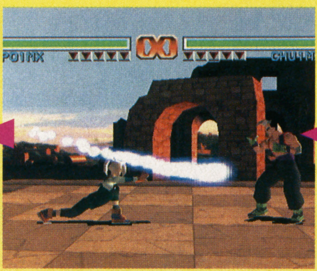

体をくの字に曲げて吹き飛ぶオライムス。かなり威力の高そうな奥義だ

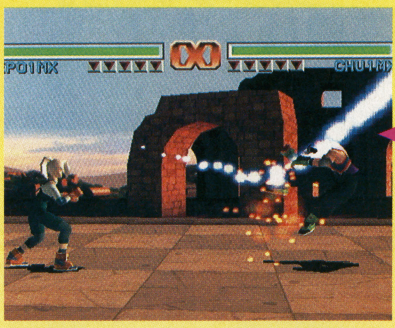


## エポン

エポンも飛び道具系の奥義を習得。間合いが広がった時の攻撃手段が加わったことにより、彼女の持ち味であるスピードを活かした攻撃に幅が出ることは間違いないはず。弱点である「攻撃力の低さ」をどこまで解消できるか興味深いところだ。


足を踏み込むと同時に放たれる光の弾道。ソフトボールの投手っぽいか？

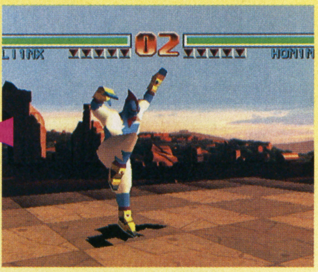

低い位置から、相手に一直線に向かう。技の出が非常に早そうだ


そしてヒット!! 上下段に打ち分けられれば、かなりの武器になるだろう

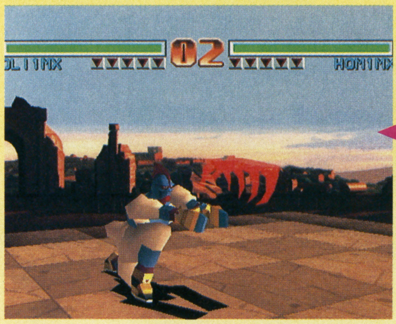


## オライムス

オライムスも飛び道具系の奥義を習得している。こうしてみると奥義＝飛び道具という予想もできるが、奥義自体1つだけとは限らない。現状では操作法や技の使用条件など不明な点も多いので、詳細が分かり次第続報をお届けしたい。


突然、奇妙なポーズを取るオライムス。鶴の舞かと思いきや…


自慢（？）のトサカを両手でわしづかみ。モーションはかなり遅そうだ


アイスラッガーよろしく「何か」を投げつける。トサカではないようだが

CHECK

### なんと『2』はアナログコントローラに対応!!

このゲームは97年3月にSCEより発売されるアナログコントローラに対応する予定だ（既発売のアナログジョイスティックにも対応）。これにより、『TOBAL』の特徴である、360度バトルが容易に行えるようになるのだ。

実際に、編集部員がスクウェア本社で遊んでみたが、まさに画面グリグリ状態。酔いやすい人は要注意かも知れないぞ（笑）。


今回は残念ながら、アナログコントローラでのプレイは体験できなかった

アナログジョイスティックによるプレイは爽快そのもの。操作性も良かった


ダンジョン内の移動もラクチン。クエストモードにもしっかり対応する

# PS緊急特報！ TOBAL 2 初出し!! 新キャラ&新システム

## 正体不明のアニマルキャラとますます難解? クエストモード

そして今回最大の謎といっても過言ではない、不思議な画面写真を一挙に公開していこう。なんと『2』では通常キャラに加え、動物格闘家（?）たちも登場するようだ。そのラインナップたるや、ほ乳類からドラゴンまで実に多彩である。

彼らもトバルナンバーワンに参加しているのか？ それとも特殊なモードの敵として登場するのだろうか。また、プレイヤーが自分のキャラとして使用できるのか？ 今後の続報を待て！

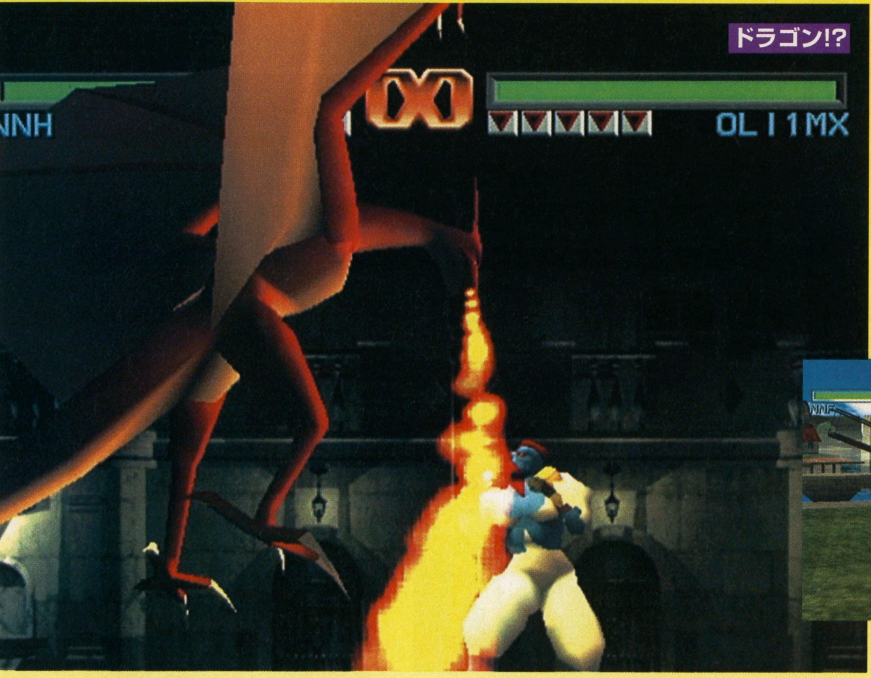



↑ここはジュラ紀か白亜紀か!? 襲いかかる恐竜。チュージ大ピンチ!!

### 敵はアニマル系なのか？



↑闘いが成立するのか？ と思えるほどの異色バトルが楽しめる…




↑炎を吐きつつ迫るドラゴンらしき怪物。これはガード不能技か!?




↑大口を開けるトカゲ（?）VSオライムス。パンチが当たらないかも




↑P17に登場した犬の勇姿をお届け!! 意外とジャンプ力高し



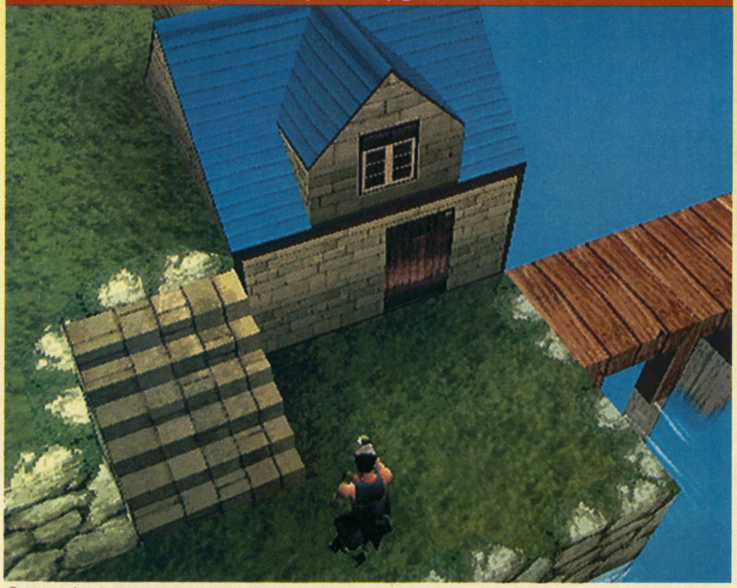

↑鋭い牙をむき出して猛り狂うオオカミ。攻撃のスピードがメチャクチャ速そう

## 新クエストモードに地上面が登場する！

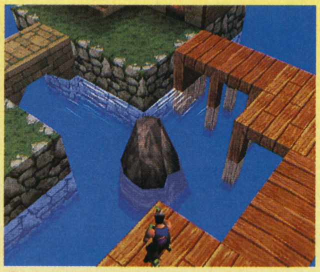
本編の対戦格闘よりもハマッた人が続出したクエストモードも大幅にリニューアル。ダンジョン内を探索し、敵と遭遇したら通常の格闘モードと同様に対戦をするという基本システムは同じだが、今回はダンジョン内だけでなく、地上の探索も可能になっている。

これにより、地上での謎解き&アクションといった要素も加わるわけで、結果的にフィールド構造もより複雑になる。また、今回からダンジョン内の行き来をスムーズにするため、各フロアを階段でつなげている点にも注目したい。

### 小屋の中には何がある!?



↑怪しげな小屋を発見!! 回復系のアイテムなどがあればうれしいのだが、内部が見えないのでちょっとドキドキ。頼むから敵がいるなんてことがありませんように…



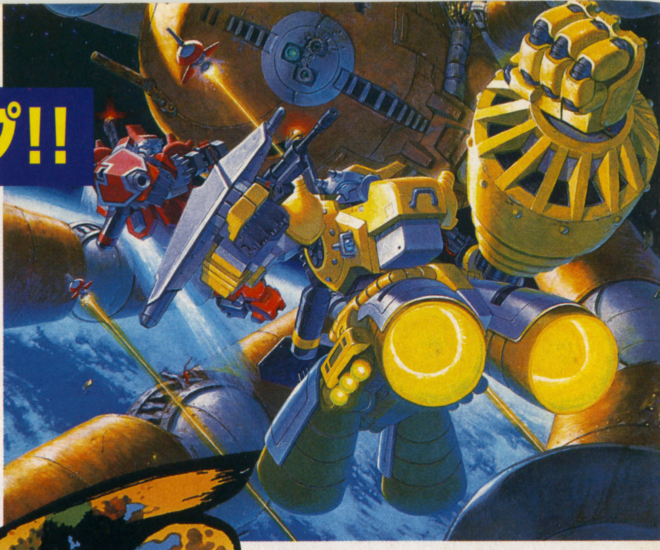
↑地上面も迷路のような構造になっている。トラップなどは登場するのか？

### 各フロアは階段でつながっている



↑階段を上るとそこには何が？ 敵かトラップか…、緊張の瞬間だ





## 緊急スクープ!!

# 鋼の巨人による対戦格闘ついに移植!!

# CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

| 格闘アクション | サイバーボッツ ～フルメタル　マッドネス～ |
|---|---|
| | カプコン |
| SS | 今春発売予定 価格未定 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） 同画面対戦可能（2人まで） |

## メカにはメカの戦い方がある 人間とは一味違った戦闘スタイル

この作品は『ストⅡ』などと違い、VAと呼ばれるロボット同士が鋼のバトルを繰り広げる格闘ゲーム。メカならではのミサイルやレーザーなどが飛び交う迫力あるバトルが楽しめるぞ。

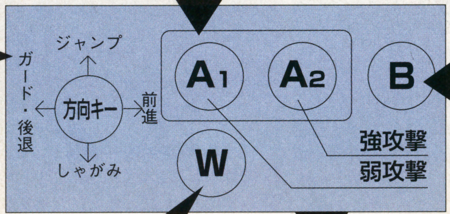
## 基本操作とボタン配置

### ①通常攻撃

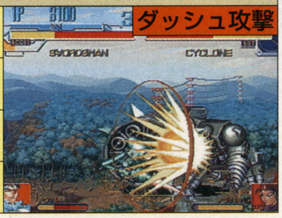
攻撃の基本となるボタン。弱、強攻撃だけでなく、方向キーと組み合わせることで、様々なコマンド技を繰り出すことができる。

### ②ブースト技

ブーストとは加速する機能。動作中にこのボタンを使うことで、VAの動きに下のような様々な変化をつけられる。また、移動だけにとどまらず、攻撃や受け身などの防御にも使える。ただし使用時はブーストゲージを消費してしまう。




| | |
|---|---|
| ダッシュ攻撃 | 高速移動しながら体当たりで攻撃できる。 |
| 受け身 | 敵の攻撃で飛ばされた後、受け身がとれる。 |
| 二段ジャンプ | ジャンプ中、さらにジャンプできる。 |
| 空中浮遊 | 空中で左右方向に水平移動ができる。 |



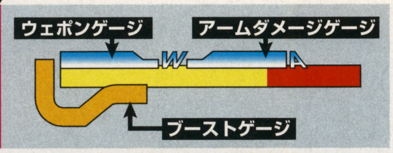

### ③ウェポン攻撃

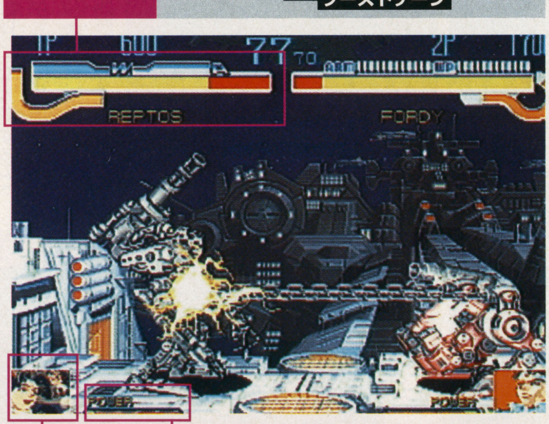
通常攻撃のほかにはウェポン攻撃がある。これはウェポンボタンひとつで使用でき、各機体がそれぞれ独自に持っているウェポンで攻撃する。ただし使用するたびにウェポンゲージは減っていき

ゲージがなくなるとウェポンを使用できなくなる。

ゲージは時間がたてば自然に回復するが、すぐに回復するというわけではないので、乱用せず、使い時を考えて、効果的に使わなければならないのだ。

ライフ、アームゲージは回復せず、ウェポン、ブーストゲージは自然に回復する。



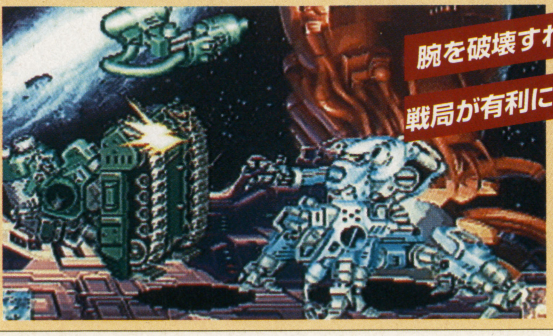
ここに自分および、敵の機体のパイロットの顔が表示される。

こちらがパワーゲージ。アタックボタン同時押しでためられ、MAXになるとボディが光り、攻撃力がアップ。その間は全メカ共通コマンドで、スペシャル攻撃を使用できる

### POINT アーム破壊技の威力

戦闘テクニックの中でも特殊なのが、この腕破壊技のアームリッパーだ。VAの腕にはライフとは別に独自のアームゲージが設定されていて、戦闘中に攻撃を受けるとこれが減っていく。そしてゲージが0になると腕そのものが破壊されてしまうのだ。

しかしアームリッパーを使うとゲージの残量に関係なく、一撃で腕を破壊できる。腕がなくなると使用できる技が制限されてしまい、戦闘が不利になるのだ。




➲ジャッカルのアームリッパーでソードマンのアームが引きちぎられた瞬間

©CAPCOM ※上記のボタン配置はアーケード版のもので、SS版のボタン配置は未定です。

# SS緊急特報！ サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～ SS版画面初出し

## 選択可能な鋼の巨人VAとそのパイロットたちを紹介

21世紀末のコロニー時代へ突入した未来世界。コロニー連合国は世界の覇権をかけて地球との戦いを始めていた。プレイヤーは、その中で生きる6人のキャラを選び、戦場に出る。

各キャラにはそれぞれバックストーリーがあり、選んだキャラによってストーリー展開は変わり、戦う相手も違ってくるのだ。

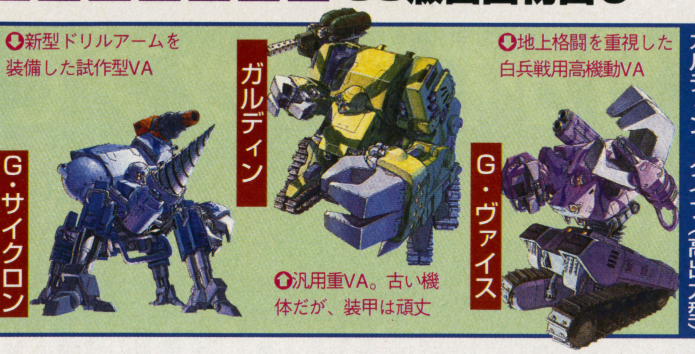
### キャラとメカの同時選択

プレイ前にはキャラと同時に、乗り込むVAも選択する。VAは合計12体が用意されている。本作では、キャラによってストーリーが変わり、VAによって戦術が変わる。キャラとVAの組み合わせは72通りもあり、自分だけの戦いが楽しめるぞ。



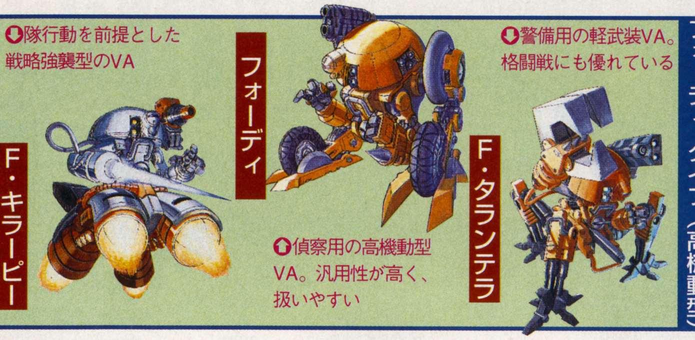
ジン・サオトメ
マリー・ミヤビ
サンタナ・ローレンス
バオ&マオ
ガウェイン・マードック
アリエータ

### ガルディン・タイプ（高出力型）



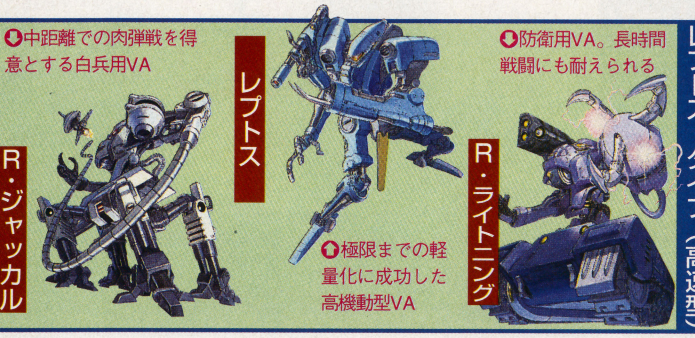
G・サイクロン：新型ドリルアームを装備した試作型VA
ガルディン：汎用重VA。古い機体だが、装甲は頑丈
G・ヴァイス：地上格闘を重視した白兵戦用高機動VA

### フォーディ・タイプ（高機動型）



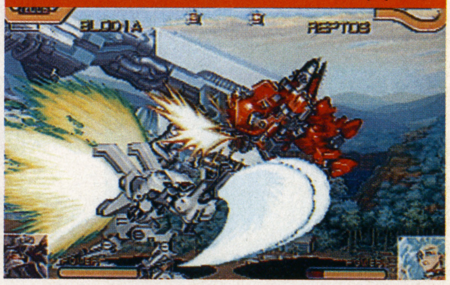
F・キラーピー：隊行動を前提とした戦略強襲型のVA
フォーディ：偵察用の高機動型VA。汎用性が高く、扱いやすい
F・タランテラ：警備用の軽武装VA。格闘戦にも優れている

### レプトス・タイプ（高速型）



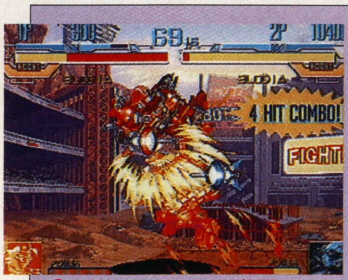
R・ジャッカル：中距離での肉弾戦を得意とする白兵用VA
レプトス：極限までの軽量化に成功した高機動型VA
R・ライトニング：防衛用VA。長時間戦闘にも耐えられる

### 選んだキャラによりストーリーは異なる

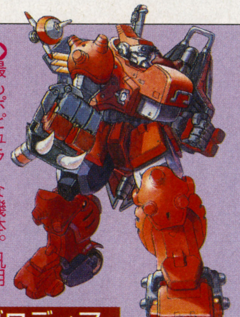


### VA・ブロディア・タイプ（標準型）のバリエーション

VAには基本となる4つの機種がある。それらのパーツを交換することによって、それぞれ次のような2機種のバリエーションを作れる。これにより攻撃力や武装が異なるのだ。

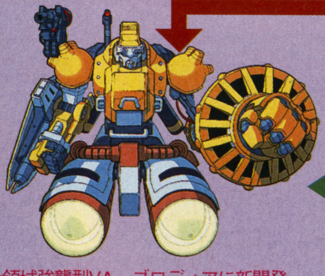



フルメタルチャージが炸裂



最もポピュラーな機体。汎用性が高く、扱いやすい

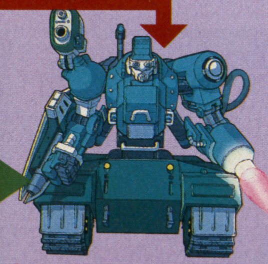
ブロディア



B・ライアット

全領域強襲型VA。ブロディアに新開発のロケットアームとターボジェッツを装備した高機動型。攻撃範囲が広がった

**オプションパーツによって機体の特性は全く違う**



B・ソードマン

ブロディアにレーザーブレードとトレッズ（キャタピラ）を装備したもの。攻撃力、持久力が増した

**ウェポンの種類は作った機体に左右される**

#### ビット（ブロディア）




離れた敵を攻撃するブロディアのウェポン、ビット

#### 電磁ネットディスペンサー（ソードマン）



ソードマンの電磁ネットディスペンサーが、敵を捕らえる

# 空と地上の2階層に分かれたマップでドイツ軍の侵攻が始まる！

特報

ADVANCED WORLD WAR
千年帝国の興亡™
- LAST OF THE MILLENNIUM -

『ワールド アドバンスド大戦略』系の流れをくむ歴史シミュレーション。今作品から新たなシステムが導入され、まったく新しいゲームに生まれ変わっているぞ




| シミュレーション | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 |
| --- | --- |
| セガ | |
| SS | 今春発売予定 価格未定 |

バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

## リアルさを追求したなかで、立体マップになった戦略SLG

第2次世界大戦を題材に、当時活躍していた兵器を操作して、いくつもの戦場を駆け巡る歴史シミュレーションゲーム。タイトルにある「千年帝国」とはドイツ帝国を表していて、プレイヤーはドイツ軍士官としてプレイしていくこととになるのだ。

今回、新たに判明したシステムに「デュアルマップシステム」というものがある。これは1つのマップに空と地上の概念があり、空軍部隊と地上侵攻部隊として移動するマップが違っているのだ。

## 迫力ある戦闘シーンから、地上と空のものをセレクト

やはり、シミュレーションゲームとして気になるのが、戦闘シーンにおける兵器のリアルさだろう。この作品で登場する兵器の数は約700種類になるらしく、すべてポリゴンで表示される。

今回、2つの戦闘シーンを入手したので紹介していこう。

### 廃墟を疾走する戦車が攻撃される

次の画面は、廃墟と化した街中を疾走する戦車に対して砲撃が着弾したもの。戦車のリアルさはもちろん、戦闘の舞台となる廃墟もかなりリアルに表現され、着弾時の演出も加わっている。

物陰から砲撃を加える「1号対戦車砲B型」。何気なく置かれた街灯なども、いい感じ






### 爆発による衝撃波が走る



生き残った戦車は、そのまま疾走



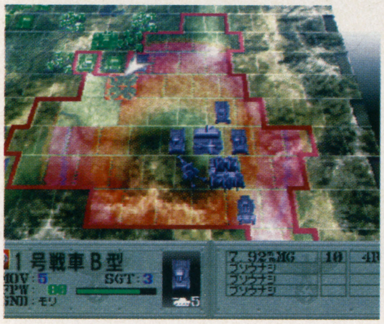
カメラが移動して、着弾シーンに。爆風と共に表現された衝撃波がよい

©SEGA ENTERPRISES,LTD.

# SS緊急特報！ ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
## 新たに導入されたシステムと戦闘シーン



空から地上部隊を攻撃しようとしている



兵器の移動範囲はこのように示される

空のマップを移動している兵器が移動する地点を選んでいるところ



### ユニットの情報もすぐに分かる画面

兵器ユニットの移動画面では、地形や天候などのマップの情報や戦車や航空機の情報がひとめでわかる画面構成になっている。
兵器ユニットの移動できる範囲も、わかりやすくなっている。

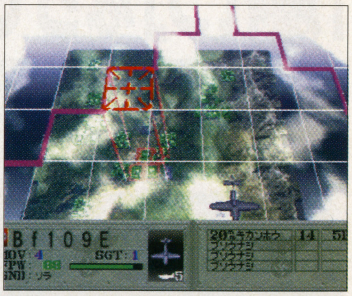
### 空と地上のマップを移動するユニット

航空機が移動するための空のマップと、戦車などの地上ユニットが移動するための地上マップがあるのは、前述した通り。しかも、空からのマップだと、地上のマップも同時に見ることができ、立体的に配置されているユニットを視覚的に確認することができる。

## 2つのユニットが同じ場所に


空と地上の2階層に分かれているため、同じ場所に兵器が存在する

空から地上マップを見られる




### 人物写真を使用

この作品でリアルなのは、戦闘シーンだけではない。各部隊を指揮している士官の顔も、写真を使っていて、かなりいい感じに仕上がっている。この当たりにもリアリティの追求がうかがえるぞ。
また、その士官が指揮している部隊の数も、画面を見た感じ、かなりの数のユニットを加えることができるようだ。



実際の写真を使用しているのかな?

### 爆撃機で橋を撃破して陸路を断つ！

爆撃機が地形の橋を爆撃で壊しているシーン。橋を破壊したことで敵の侵攻を食い止めるといったこともできる。この作品でも、制空権の確保が重要なポイントだ。

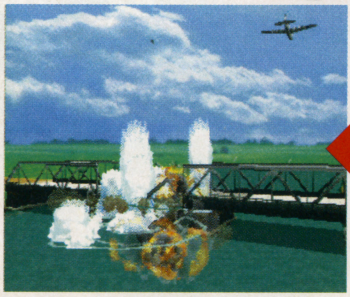
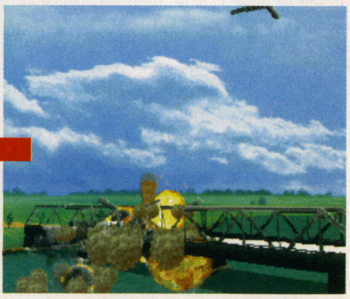
橋に命中！ これで道路を封鎖して敵軍の侵攻を妨害することができたようだ



## 水柱も立つ迫力ある爆撃シーン！



制空権を確保して、自軍航空機が行動できるようになり、早速爆撃を指示



次々と投下される爆弾によって、水柱が立っている

## 「爆れつ」コミックをベースにしたRPGテイストのアドベンチャー

コミック、アニメ、小説にゲームとあらゆるメディアで悪徳ソーサラー（魔法使い）をお仕置きしてきたキャロットたちが、またまたお目見えすることに。

今度の『爆れつ』は原作コミックがベースのアドベンチャー。以前のコマンド選択式のものとは変わり、RPGのようにゲームを進めていくものになっている。



➡見てもわかるとおり、RPGのマップ移動とまったく同じになっている




⬆セリフはすべてアニメと同じ声優さんがしゃべってくれるぞ

### ザコとの戦いはナシ ボスとだけ戦え！

RPGタイプといっても、面倒なザコとの戦いは一切ナシ。話は全8章から構成されているが、戦闘は各章の終わりに待ち受けているボスとの戦いだけ。戦い方もおなじみのコマンド選択方式だ。

ちなみに、このゲームには経験値もレベルアップもない。ボスとの戦いは、純粋にストーリーを楽しむためのものなのだ。




➡マロンの攻撃魔法はハデハデ

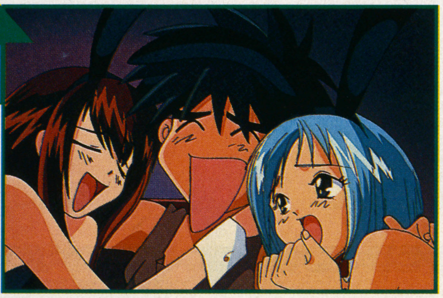


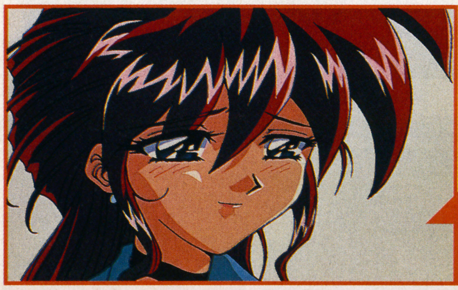

⬇キャロット、ショコラ、ガトーは攻撃オンリー。ティラ、マロンは魔法が使える

## 「爆れつ」ならではのちょっとHなムービーがてんこモリモリ!

**キャロット・グラッセ**

女のコに目がない、どーしようもないスケベ。魔法を受けると激強の牛（？）に変身する





**ショコラ・ミス**

キャロットにラブラブなナイスバディの女のコ。変身すると口に出せないほどスゴい格好に…

# 特報

**タイトルが発表されたばかりの『爆れつハンターR』を早くもお見せしちゃいます。え？ もうこんなにできてたの!? ムービーも♥なデキです！**

# 爆れつハンターR




ムービー オープニング

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | 爆れつハンターR |
| | キングレコード |
| SS | 3月14日発売予定 5800円 |
| | バックアップメモリー対応（1ブロック） |

© あかほりさとる／臣士れい／メディアワークス／爆れつ委員会／テレビ東京／創通エージェンシー／KING RECORDS

# SS緊急特報！ 爆れつハンターR 必見のオリジナルムービー

## ゲーム中に流れるムービーは完全新作

『R』の見所はなんといってもゲーム中に挿入されるムービー。どのムービーも今回のために新たに作られたものだ。お笑いあり、感動あり、そして「爆れつ」のお約束ともいえるお色気ありと、ファンにはたまらない作りだ。

### ムービー① 怪物体内から脱出！








⇔敵の罠にはまり、絶体絶命のピンチ！　しかし、ティラの祈りによってキャロットたちは難を逃れることができた…

### ムービー② 夜這いの里で入浴









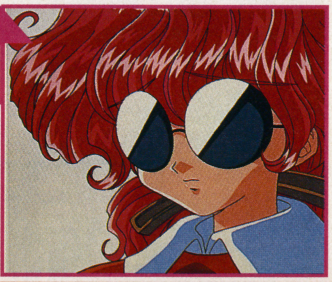
⇔夜這いの里と呼ばれるなんともあやしい場所での入浴シーン。う〜む、こりゃ、いやはや、なんとも…ウレシイっつーかね

### ザッハ・トルテ



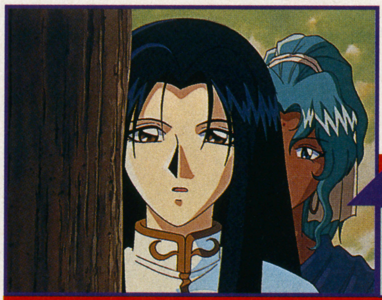
キャロットたちと対峙するすっごく強い人。世界を浄化するために、現在の世界を破壊しようとしている。ティラとショコラのお父さん

### ティラ・ミス



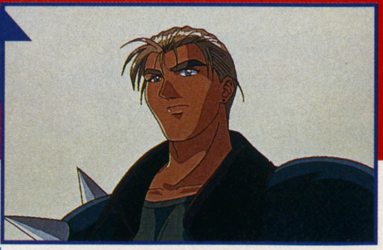
キャロットが好きなのに、口に出せない内気なコ。しかし、変身すると女王様に豹変！

### マロン・グラッセ



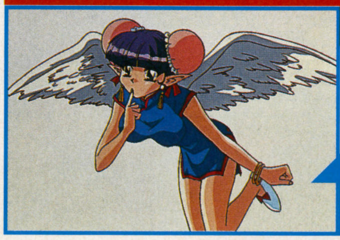
キャロットの弟。でも、兄とは違って美形で冷静。有能な魔法使いでもある。ブラザーコンプレックスなところアリ…

### ガトー・モカ



自分の筋肉美に酔いしれるナルシスト。戦闘ではもっぱら肉弾戦の人

### ドーター



キャロットたちの親玉ビッグ・マムからの指令を伝える女のコ。マスコット的存在

## おまけモード・ホーディックの1日

本編のほかにミニゲームを楽しめるのがこのモードだ。ジャンプでひたすら上の階へ上っていくアクションゲーム「試練の壁」、もぐらたたきの「ピコピコクランケ」、ボタン連打でイッキ飲みを競う「イッキ飲み大会」の3つが用意されている。このなかでもイッキ飲み大会だけは、友だちと対戦することができるぞ。ちなみに、試練の壁は本編でも登場するので、ここで練習できるというわけ。

### 試練の壁




⇧とにかくタイミング命！　のゲーム

### ピコピコクランケ




⇧たたいちゃいけないキャラも出てくる

よりゲーム画面に近づいたステージと敵キャラ

# がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

## 続報

| RPG | がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～ |
|---|---|
| | コナミ |
| N64 | 今春発売予定 9800円 |

**根強い人気の『ゴエモン』シリーズ。今回はステージや敵キャラを分析してみよう**

## ポリゴンにより立体へと進化したアクションステージを検証

N64で生まれ変わった『ゴエモン』。今回入手できたゲームのイメージ写真からステージや敵キャラを検証していく。

### 道中 町と町を結ぶ道は起伏に富んでいる

道中では美しい背景を舞台に、襲い来る敵と戦いを繰り広げる。街道は起伏に富んでいて、所々に坂が見受けられる。茶屋などもあるようで、そこで体力を回復することができるだろう。

また、薄暗い地下道のようなところを進んでゆくところもあったりするので、意外な隠し通路があるのかも？ さらに、各街道のポイントには関所が配置されているみたいだ。やはり、手形を手に入れる必要があるのだろうか？

**階段を上がっていくことも出来るぞ**



⬆階段の上にあるのは神社だろうか？ 基本的にどこでも行けるので、ひょっとしたら鳥居の上に登るなんてこともできるかも（ばち当たり）

⬇秘密の抜け道だろうか？ 城内につながってたりするかもしれない





⬆美しい風景が続く。遠くの方に関所らしき影も見えるぞ

### 町並 町の細部に至るまでくまなく描写

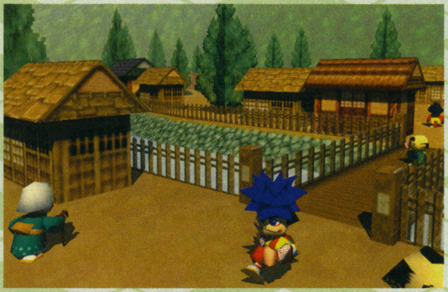
町にはたくさんの店がある。宿屋の部屋は松・竹・梅の3種類に別れていてそれぞれ体力の回復率が違う。よろず屋では、売っているアイテムも全てポリゴンで表現されているので何があるのかわかりやすくなった。

そのほかにもいろいろな建物があるが、今回も、アルバイトで稼いだりやミニゲームで遊んだりできる場所があるのかどうか気になるところだ。

**よろず屋**



⬅いろいろなアイテムを売っている。ここで旅の支度を調えよう



⬆町の中には多くの建物があり旅の準備ができるぞ

**占い屋**



⬅なんかものすごく怪しげだが、冒険のヒントがもらえるのだ

**民家**



⬅たまには人の話に耳を傾けてみよう。意外な情報が手に入るかも

**宿屋**



⬅超豪華な宿屋。扇子であおいでくれたりとサービス満点だ

©KONAMI

# N64詳細続報! がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～ ポリゴン表現のステージ&敵キャラ

## 城内

### 多くの敵が潜む迷路のような作り

敵の本拠地といえる城内。今までとは比較にならないくらい、数多くの敵が待ち受けているぞ。また、城の中は迷路のような作りになっているので隠し通路なんかもあると思われ、簡単には進めそうにない。ボスにたどり着くのは非常に骨が折れそうだ。



⇧後ろに敵が迫っているのに、笑っている場合じゃないだろ、エビス丸!



⇧城内への侵入を試みるゴエモン。だが、陸から、空からと激しい攻撃でそう簡単には入れてくれそうもない。城の壁を登ったりすることはできるのかな

⇩巨大な銅像のようなものが見える。何かの仕掛けがあるかも



⇩やたらといっぱいいる敵キャラ。やはり城の守りは堅いようだ



## ボス戦はこんな感じに

ボスと思われる敵のイラストを入手。図体がでかいので戦いにくそう。炎の攻撃もかなり強力そうで、サイドに大砲のようなものも見える。ポリゴン画面になったらどうなるのか気になるところ。



⇧服が焦げないのかなんて事は気にしない



⇧後ろにあるのはクレーンゲームのように見えるが…。うーん、謎だ



⇨次から次へと敵が出現してくる。相当な数の敵がいるようだ

## 立体的なトラップ

城内は迷路のような構造になっているうえ、いたるところにトラップが仕掛けられている。歩いていたら突然穴が開いたりすることもあり、うっかり穴に落ちたりしたら、とんでもないところに出てくるかも。将棋の駒の上を飛び交っている場面は、エビス丸の「ちびエビスンの術」で小さくなっているということも考えられる。このようなことから、城内には特殊能力を使って突破するようなトラップが多くあるのだろう。とりあえず、そう簡単には先に進ませてくれそうもないぞ。

⇩大きな穴が開いている。上に卍ブロックがあるので、イラストのように突破すればいいことが分かる。典型的なトラップの例だ



このイラストがゲームになると



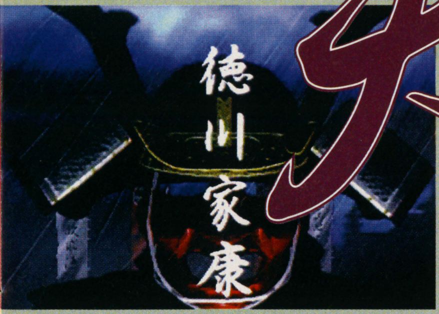


⇨将棋の駒の足場。突然ひっくり返って「と」に成ったりする演出があるかも




# RPG的な情報集めが必要な歴史シミュレーション

# 天下制覇




## TENGA-SEIHA

**パソコン用ゲーム『家康戦旗』を基に、プレイステーションのソフトとしてグレードアップが施された『天下制覇』。歴史シミュレーションとしては珍しい部分をはじめに、システムを紹介していく。**

| | |
|---|---|
| シミュレーション | 天下制覇 |
| | イマジニア |
| PS | 2月14日発売予定 6800円 |
| | メモリーカード対応（2ブロック） マウス対応 |




## 合戦の合間の情報収集でストーリー展開が変わる

徳川家康を題材にした歴史シミュレーション。家康の初陣から大阪の陣までを史実通りにプレイするだけでなく、新たな歴史を作るという楽しみ方もできるのだ。

このゲームの特徴として、RPG的な要素が加えられていることが挙げられる。家康自身が街に赴き、街の人や「家康の人生」に関わった重要人物とも会っていくのだ。



⬇矢印で選択した場所に移動できる

### 特定の人物に会うことで分岐する

合戦の合間に行ける街では、町中を歩いている人々から話を聞くことができる。

また、ある条件を満たしたときに特定の場所で、家康の生涯に深く関わった歴史上の有名人とも出会うことができる。彼らとの出会いによって史実通りになったり、史実とは違う歴史になったりすることがあるらしいのだ。

さらに、町中で話せる人のなかにも意外な歴史上の有名人がいたりと、RPGのような情報収集の楽しみが味わえるぞ。




⬆街中で話し掛けた人が、実は…

## イベントが発生

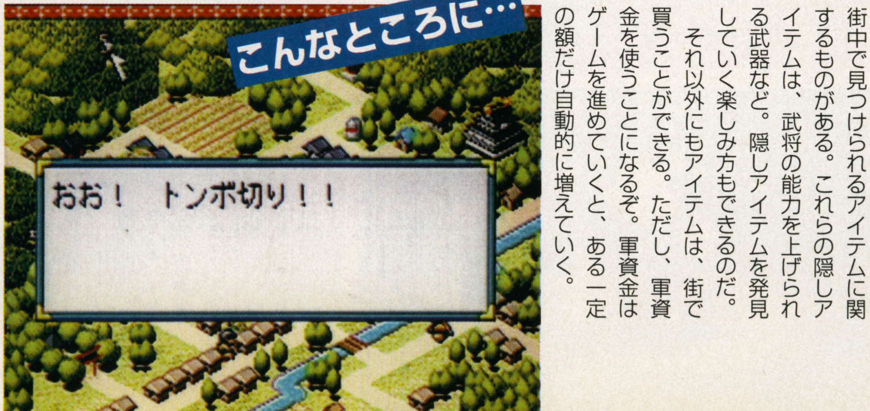
⬇豊臣秀吉だったりすることもある。これらの人物との出会いで分岐する




### 会話をもとにしてアイテムを入手

街の人から聞ける情報の中に、街中で見つけられるアイテムに関するものがある。これらの隠しアイテムは、武将の能力を上げられる武器など。隠しアイテムを発見していく楽しみ方もできるのだ。

それ以外にもアイテムは、街で買うことができる。ただし、軍資金を使うことになるぞ。軍資金はゲームを進めていくと、ある一定の額だけ自動的に増えていく。




➡街の人から得た情報をもとに探したら、アイテムを発見できたぞ！




⬆見つけたアイテムは武将に渡せる

©龍[RON]

# PS緊急特報！

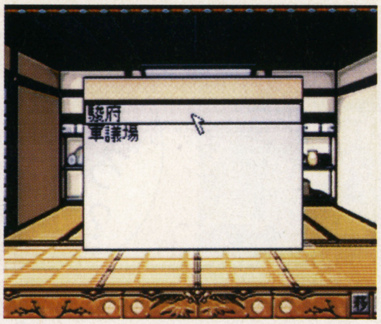
## 天下制覇<br>ＲＰＧ要素と合戦システム！

## 各部隊ごとに指示を出すリアルタイム進行の合戦

歴史シミュレーションの醍醐味とも言える、武将同士がぶつかり合う戦闘の「合戦」。

まず、合戦に赴く武将と部隊ユニットの選択をすることになる。選択が終わると「全景戦闘」で戦いが始まり、コマンドで止めないかぎりリアルタイムで戦闘が進んでいく。味方と敵側の武将が接触すると「部隊戦闘」になるのだ。

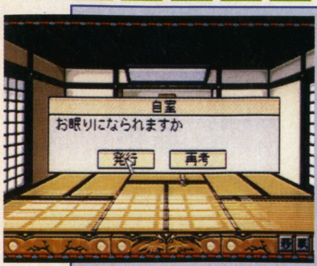
また、合戦中にイベントが発生することもあるぞ。




➡合戦前のこの移動コマンドで、臣下の武将と軍議を行う場所に行ける

### 「眠る」コマンドとは

このコマンドを選ぶことで、家康の人生に関するイベントが発生する。そのあとで「合戦」が始まり、勝てば次のターンに行けるのだ。




⬆自室で選べるコマンド。次のターンに進める

### 武将と対策を検討していく軍議

軍議場は合戦が始まってから行けるわけではない。ただし、合戦が始まりそうかどうかなど、戦場に赴くための情報を入手できる。合戦が始まる前に見ておこう。

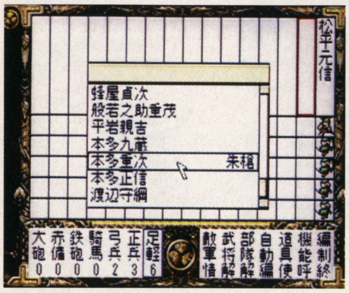



⬆主だった武将が近辺の情報を報告してくれる。把握しておこう

### 武将にユニットを組み込む部隊編成

合戦が始まると部隊編成画面になる。ここでできるのは、合戦に赴く武将の選択、武将に部隊ユニットを振り分ける、特殊なアイテムの使用などがある。

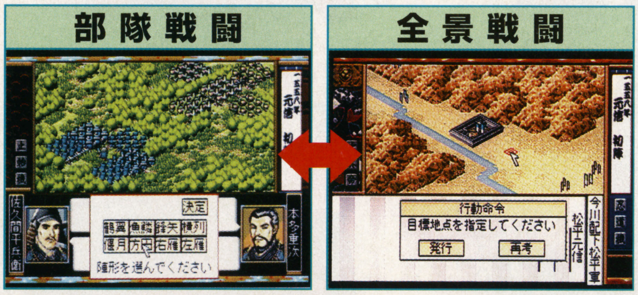
編成できる部隊ユニットは、騎馬、鉄砲を含む7種類。これらを自由に振り分けることになる。アイテムによるクラス変更もある。




⬆武将のアイテム所持はここでわかる

### 2画面で展開するリアルタイム合戦

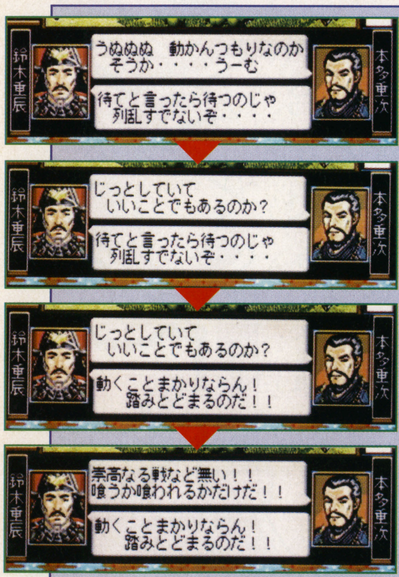
各部隊への命令は、画面の左右にあるアイコンを選択して、命令選択のウインドウを開いて選択していく。時間を止めて命令を選択することも可能だ。




⬆基本的には全景戦闘で進み、敵との接触で部隊戦闘に切り替わる

### 戦いながら語る武将

リアルタイムに進む戦いのなか、それぞれの武将たちは自己主張をしていくのだ。イベントでのセリフは



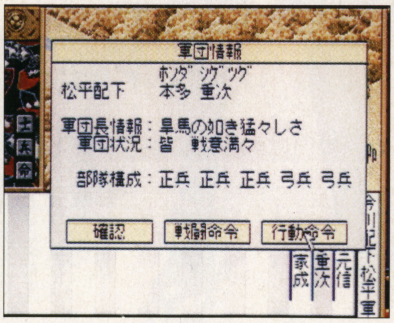

⬆挑発や部隊への指示など、リアルタイムで話し始める武将たち。上のセリフは、鈴木重辰がろう城していている合戦のもの。たまに、ぼやきをつぶやくこともある

もちろん、何気ないぼやきなども表示されるのだ。さらに、部隊戦闘の時には、部隊を率いる武将同士、言葉の掛け合いをしていくぞ。

### 敵の大将を討て！




⬆陣形を選択後、ユニットごとに指示する




⬅画面下の武将名を選ぶか、あるいは部隊自体を選択し、命令を出していく

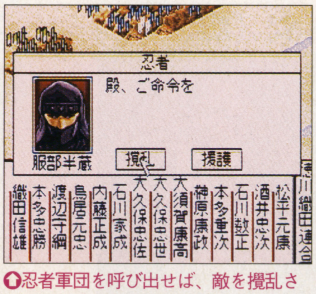
### 服部半蔵率いる「忍者」軍団に指示

全体戦闘の時に選択できるアイコンに「忍」というものがある。

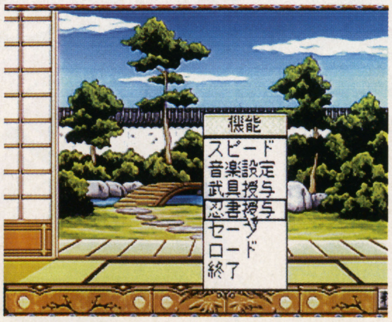
これは服部半蔵率いる忍者軍団に命令を出すもの。出せる命令は2つあり、それぞれ特殊な攻撃をしてくれる。

⬇画面右端の「忍」アイコンを選ぶと…



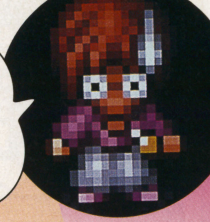

⬆忍者軍団を呼び出せば、敵を撹乱させたり、援護攻撃をしてくれる




➡ただし、機能ウインドウにある、忍書系にアイテムを与えないと使えない

# 特報

# るろうに剣心
—明治剣客浪漫譚（めいじけんかくろまんたん）—
十勇士陰謀編（じゅうゆうしいんぼうへん）




## るろうにRPGの主人公は…剣心じゃないでござる!!

**格闘ゲームの次はRPGで登場の『るろうに剣心』。情報初公開で、新主人公キャラが明らかになったでござる！**

| RPG | るろうに剣心—明治剣客浪漫譚—十勇士陰謀編 |
| --- | --- |
| | SCE |
| PS | 97年発売予定<br>価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定） |

## プレイヤーが操るキャラは剣心ではない！

少年ジャンプでおなじみの時代劇マンガ「るろうに剣心」がRPGに！ マンガの主人公は剣心だけど、ゲームでもそうだと思ったら大間違い！ なんと今回は、プレイヤーの分身となる新キャラが主人公になるのだ。

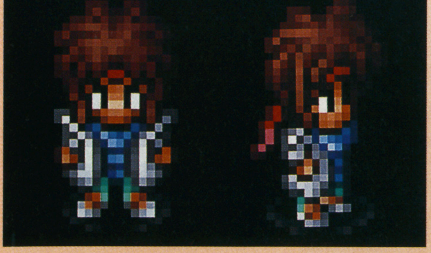
気になる新キャラは下の2人。最初にどちらか1人を選び、ゲームを始めるのだ。どっちを選んだかで物語が変わってくるかどうかは不明だが、キャラ同士の会話や反応が変わることはありそう。



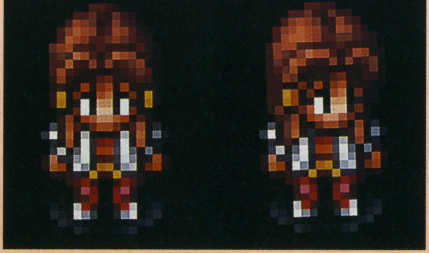

### 主人公紹介

記憶喪失のため、名前以外のことについては覚えていない。しかし、卓越した体術を会得しており、ただ者ではないことがうかがえる。剣心に名前を訊かれたときに名前を入力しなければ、男なら聖、女なら輝となる。

**主人公・男（聖）**

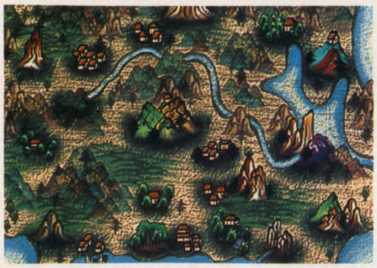


**主人公・女（輝）**



©和月伸宏／集英社／フジテレビ／ソニー ピクチャーズ／Sony Computer Entertainment Inc.

## PS緊急特報！ るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編
## 新キャラとオープニングに迫る！



⬆場所の移動はこのエリアマップでするころになりそう。ボタン1つで移動できるのかも



⬅河原でのイベントシーン。ここにいるのは男の子の主人公、聖のほう

### ストーリーはもちろんオリジナル

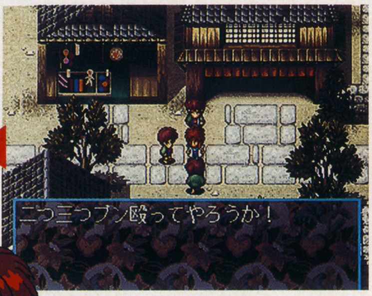
主人公がまったく新しいオリジナルキャラだということで、ストーリーもオリジナルのものになるぞ。ただし、時代設定が原作コミックと同じ明治時代になること以外は、まだわからないのだ。

今回は序盤の剣心と主人公の出会いを紹介しよう。

### オープニングでの剣心との出会い

記憶をなくし、全身傷だらけで町をさまよっている主人公に不良たちが襲いかかる！　そこへ通りかかった剣心が不良たちを追い払ってくれる…。これが剣心との出会いだ。しかし主人公は剣心に身の上を訊かれたとたん、激しい頭痛を起こして逃げ出してしまう。主人公には何か秘密が？

### 活劇開始！




⬆不良にからまれている聖

⬇ここで、待ってました！　と剣心登場。凛々しい表情がマル







⬅さっすが剣心、カッコいい！



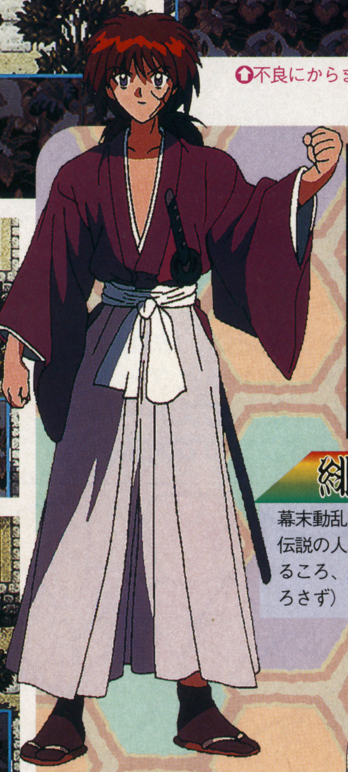

⬅ここでネームエントリーになる




⬆せっかく出会った剣心から逃げちゃうなんて…

### 原作キャラも登場！

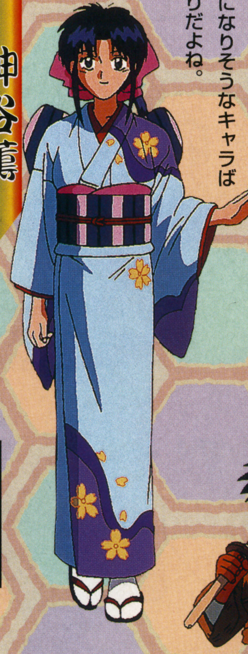
今現在原作キャラで登場することがわかっているのは、この4人。パーティとして参加してくれるのなら、戦闘のときには頼りになりそうなキャラばかりだよね。

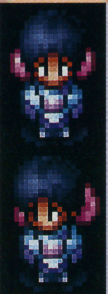




#### 緋村剣心

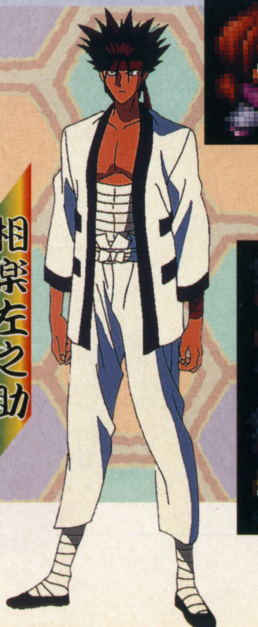
幕末動乱期には最強と恐れられた伝説の人斬り。時代が明治に代わるころ、逆刃刀を持ち、不殺（ころさず）の流浪人となった





#### 神谷薫

神谷活心流という剣術の師範代をつとめる美人剣士。気の強い反面、優しい乙女心も併せ持つ。剣心に密かな恋心をよせている

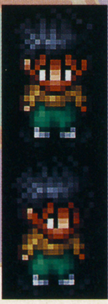




#### 相楽左之助

持ち前の打たれ強さと怪力を武器に、悪党を蹴散らす豪快な男。昔は剣心を恨み、戦ったこともあるが、いまは和解（？）している





#### 明神弥彦

薫の剣術道場の門下生。幕末に両親を亡くし、ヤクザに拾われスリまがいのことをしていたが、剣心と出会い、今に至る

特報

## 竹本泉が贈る魅力的なキャラクタと独自な世界観を持つインタラクティブコミック!!

# だいな♥あいらん



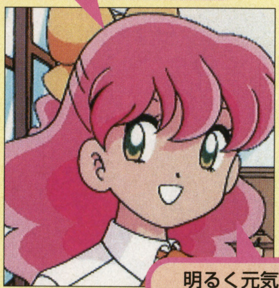


竹本泉とゲームアーツが贈るインタラクティブコミック第2弾。今回は登場するキャラとゲームの舞台、そしてストーリーの分岐について大研究!

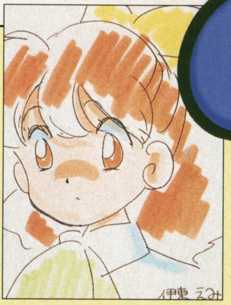
| ETC | だいな♥あいらん |
|---|---|
| | ゲームアーツ |
| SS | 2月14日発売予定 6800円 |
| | バックアップメモリー対応（6ブロック） シャトルマウス対応 |

『だいな～』に登場するメインキャラ3人

### 伊東えみり

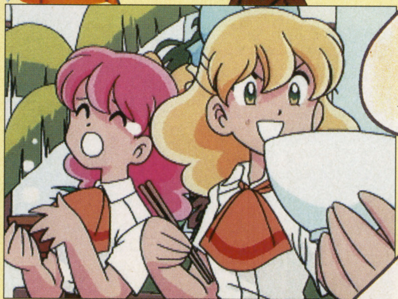


➡髪の毛をピンクに染めているのが、お姉さんのえみり

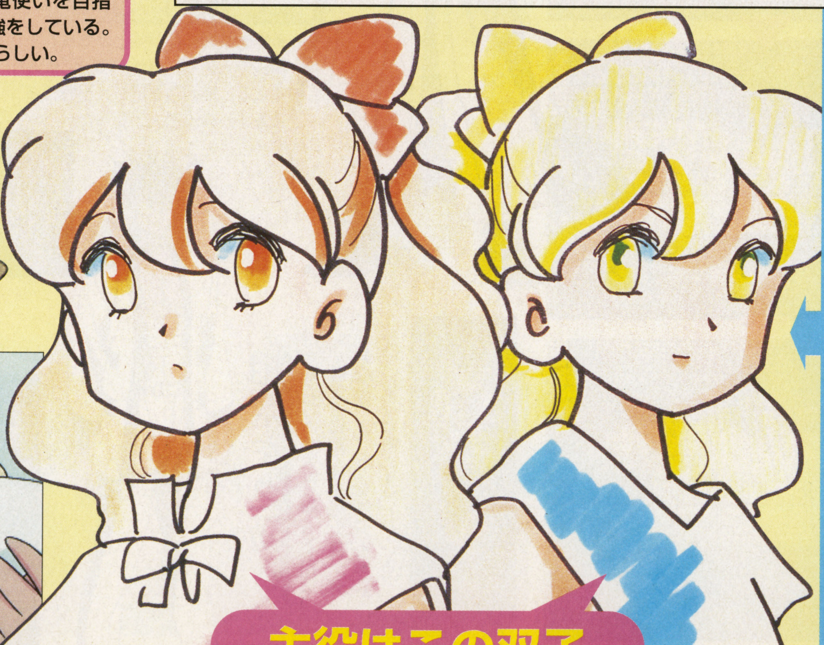



明るく元気、でもちょっぴりドジな14歳の女の子。恐竜使いを目指し、学校に寄宿して勉強をしている。水島理論のことが好きらしい。



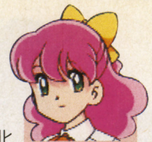


➡この2人を中心にドタバタめいた話が展開するのだ



### 主役はこの双子

©竹本泉／ゲーム アーツ

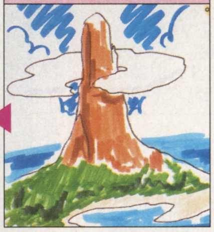


# 恐竜の生息する不思議な世界と分岐するシナリオシステムを検証

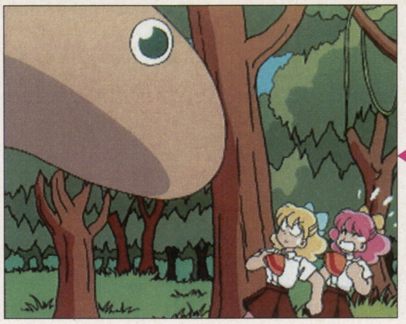
北のはてにあるアイスランドの巨大地下空洞を調査していた探検隊が、太古の時代から生き抜いてきた恐竜を発見。研究のため、恐竜たちを南の島に連れていったら気候が良かったのか爆発的に増殖してしまった。

そういうわけで、人間と恐竜が共存しているという世界がこの物語の舞台となっているのだ。

**南海の孤島が舞台**



⬆これが舞台となっている南の島の全容だ



➡この島には、かわいい恐竜が数多く生息しており、物語にも関わってくる

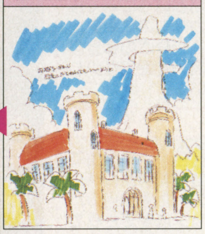


➡泉の精霊や、山の神までもが住んでいる島らしい

## 物語は学園内を中心に進んでいく

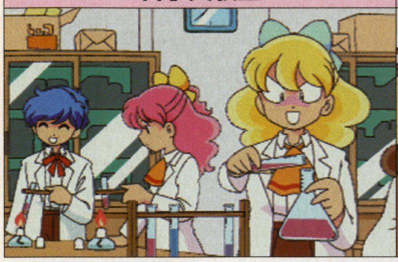
島に住む恐竜たちはなぜか歌で操れるため、自然と恐竜使いを養成する学校が出来た。主人公のえみりとあんじぇはここの生徒であり、物語は主にこの学校内で進行していく。

**恐竜使い養成学校**

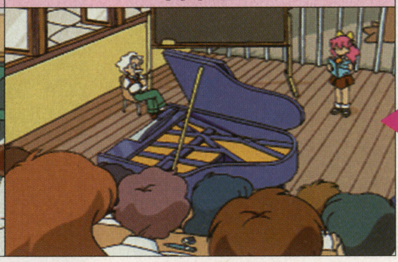


⬆恐竜使いを育てるという異色の学校なのだ

**科学実験室**



**音楽室**



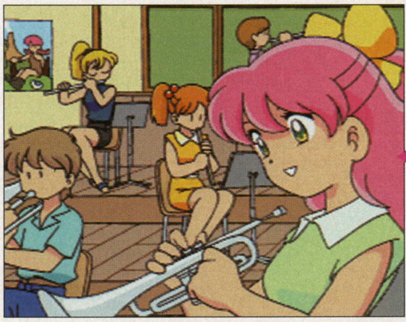
⬆学校内には色々な設備があり、恐竜の小屋まであるようだ。どうやら結構大きいらしい

## 膨大な分岐により大きく広がるストーリー

ゲーム中にはさまざまな選択肢が登場する。どれを選んでも話は進むので好きなように選んで、自分なりのストーリーを楽しめるぞ。分岐の数も前作『ゆみみみっくす』の倍以上になっているので、長く楽しめちゃうのだ。



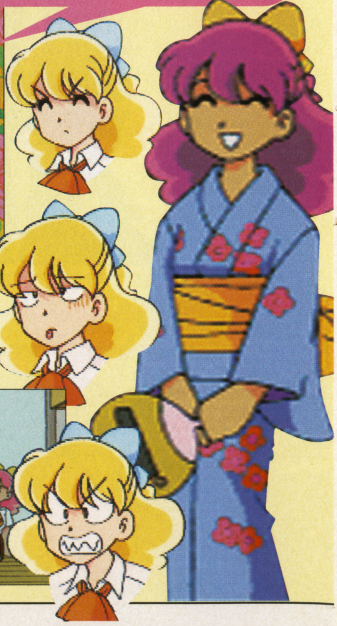

⬆物語の途中でこんな選択肢が出てきた



➡とりあえずトランペットにしてみた。どれを選んでも話は進むので安心

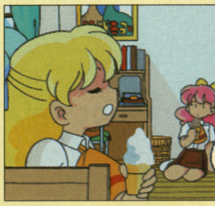



## 伊東あんじぇ

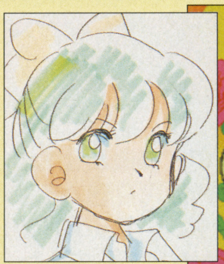




⬆金髪で眉毛がちょっとつりあがっているのがあんじぇ。それ以外はえみりとほぼ一緒。かなり似ています



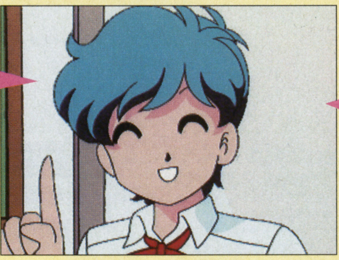
えみりの双子の妹。恐竜使いの学校に寄宿している。多少強引なところがあり、自己中心的。よく怒っているが、本当は優しい心の持ち主。



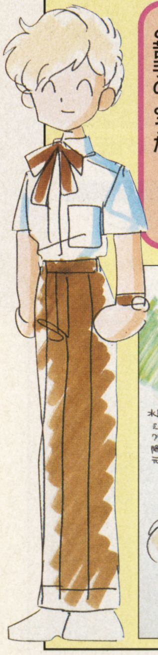


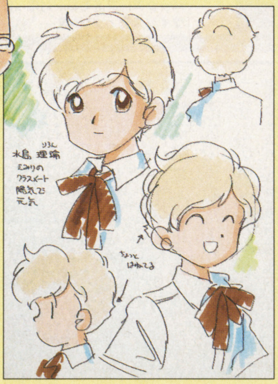

⬆2人は常に一緒に行動しているようだ。さすがは双子

## 水島理論



常に笑顔を絶やさない、クラスでも人気の優等生。えみりとは仲がいいが、あんじぇはちょっと苦手のようだ。

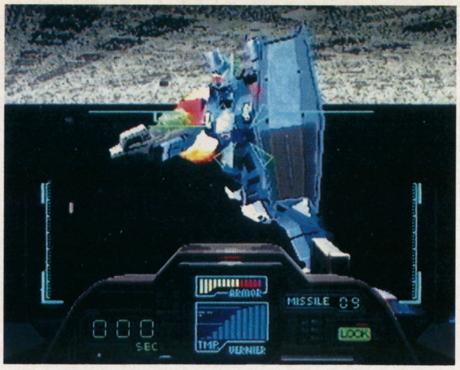




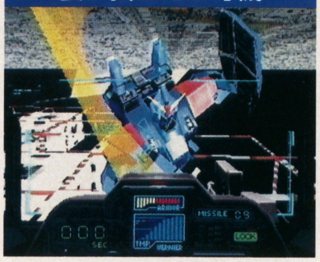


## 敵は奪われた2号機 これにどう立ち向かうのか

前作『外伝II』のラストで「ブルー」2号機は敵に奪われ、今作ではガンダムの頭部を載せた敵として登場する。
自機だった1号機は頭部を破壊され、戦闘不能になっている。

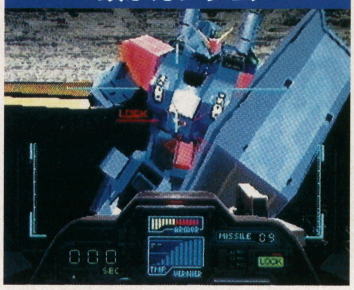


➡前作の自機、1号機は破壊されてしまった。今作では何に乗るのだろうか？



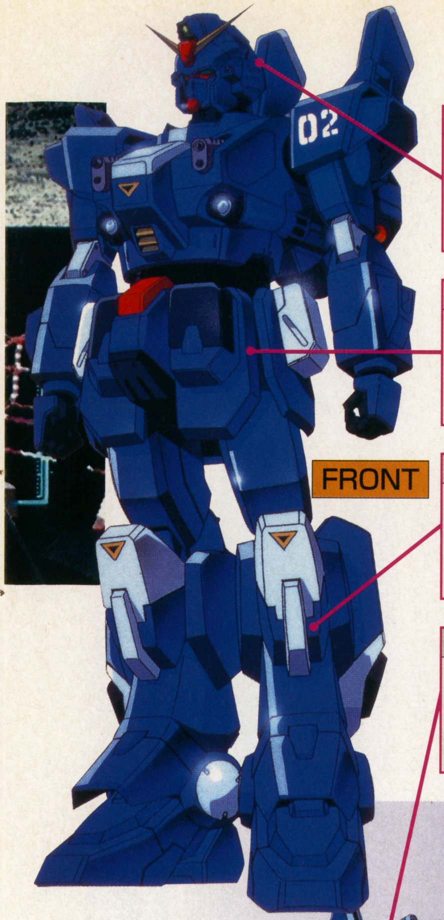
**襲い掛かる2号機**

⬆ビームサーベルも装備している



**頭がガンダム**

➡ガンダムの頭がわかるかな？



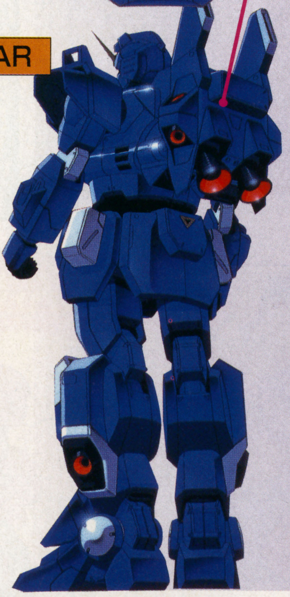
FRONT

**頭部** EXAM試験用のジムが能力不足の為、その頭をRX-79に載せたのが1号機。今作の2号機はガンダムの頭にEXAMを搭載している。

**胴体** カラーリングや腰周りの一部を除き、外見上は極端に変化していない。だが、舞台が宇宙なので、宇宙用の武器などが装備される？

**脚部** 脚部のバーニアは宇宙用ということで推力の強力なものに変更されている。ひざの部分の白い塗装が雰囲気を少し変えている。

**バックパック** より大型で各所に方向転換用のバーニアがついた宇宙用のバックパックに変更されている。いかにも宇宙用といった感じだ。



REAR

➡1号機に比べてより大型のバックパックに注目

# 特報！ 戦いの舞台は遂に宇宙へ

# MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY III 裁かれし者

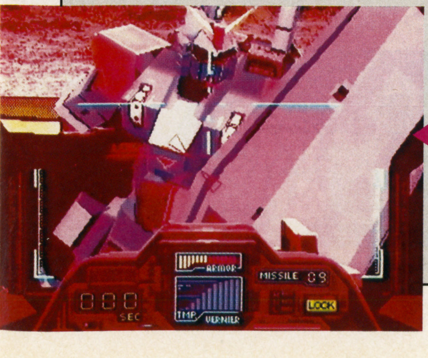
U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

**全3巻構成の『機動戦士ガンダム外伝』シリーズも遂に完結編。今作は第2巻のラストで敵に奪われた「ブルー」2号機を追って、宇宙へ飛び出すことになった。今回は、敵となってしまった2号機の分析と、宇宙ステージの画像をお届けしよう。**

シューティング **機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者**
バンダイ
SS **3月7日発売予定 4800円**
バックアップメモリー対応（5ブロック）
ツインスティック対応

## 前作までのナゾは解き明かされるのか

前の2巻では「ブルー」や「EXAMシステム」についての多くの謎が残されたままだった。
そもそもEXAMシステムとはどういうシステムなのか。『外伝I』でなぜ「ブルー」はプレイヤーの前に現れたのか。EXAMシステムの開発者のクルスト博士は同システムを使って何をしたかったのか。これらの謎の答えが第3巻で得られるのだ。



⬇今作では蒼い「ブルー」2号機が敵として登場。またも蒼い敵と戦うことになる



**第2巻：蒼を受け継ぐ者**

⬇自分が「ブルー」に乗り、蒼いイフリートが敵として登場



**第1巻：戦慄のブルー**

⬆EXAMシステムが暴走した「ブルー」1号機が襲い掛かってきた

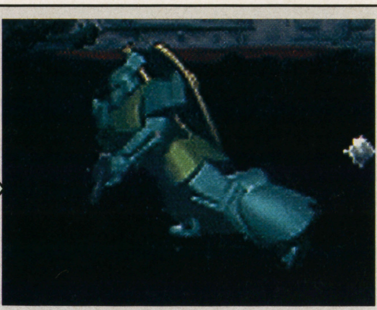
©創通エージェンシー・サンライズ／BANDAI

# SS緊急特報！ 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ裁かれし者 二層構造の宇宙ステージ

## 第3巻に登場する(？)MSにも注目!!

前2巻ではザクやドム、イフリートなどのMSが登場した。第3巻ではどんなMSが登場するのだろうか。有力どころではゲルググ。イフリートの推力がゲルググ以上と第2巻でいわれているだけに登場しても不思議はない。また、オリジナルMSにも期待したい。

さらに、宇宙が舞台なので味方にもボールが加わって欲しい。戦力的にはあまり期待できないが。



⇧有力なのは高性能で量産型のゲルググ？

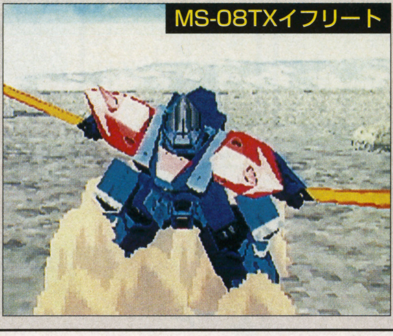
### ジオンの後期MSは出る?!

バンダイの横スクロールアクション『機動戦士ガンダム』にはゲルググや、宇宙用のリックドムなども登場していた。ジオン後期に開発されたMSは『外伝Ⅲ』にも登場してくるのだろうか…？

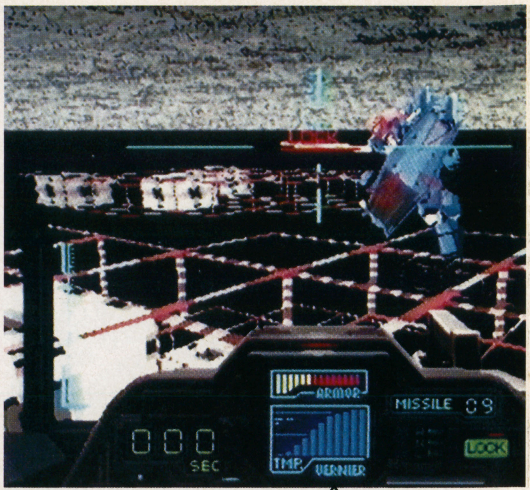




⇧⇧ポリゴンになったこれらのMSの活躍を『外伝Ⅲ』で見たいものだが




⇨イフリートは宇宙用にパワーアップされて帰ってくるのだろうか？






### 障害物を利用する？

なにやら建造中と思われる構造物があるので、これを障害物として利用して戦うこともできるのかもしれないが…。

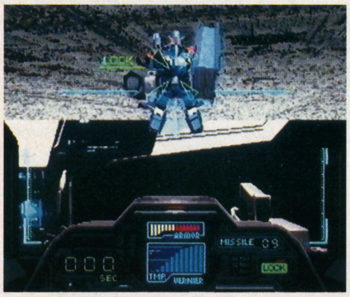


## 宇宙ステージは地上と異なり「二層構造」になった

第3巻では、前述のように宇宙で戦う。宇宙ステージは上下段の二層構造で、自分が上段、敵が下段にいる場合、ライフルでロックオンして撃つことはできる。だがビームサーベルは使えない。サーベルを使う接近戦の場合、敵と同じ段にいなければならないのだ。

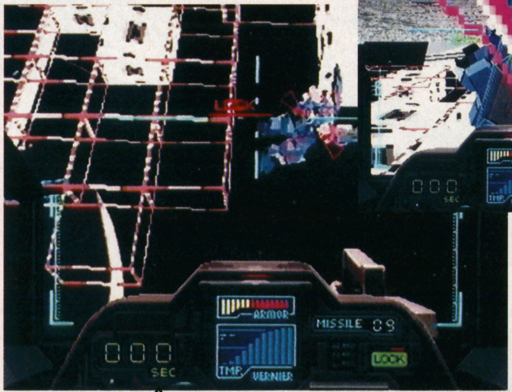
### ●レーダーに変化はある？

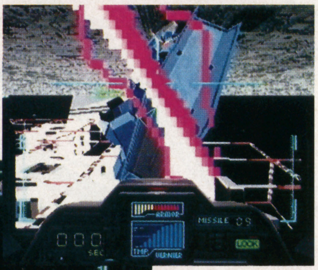
地上戦では上下の概念がなかったが、宇宙ステージでは敵が上の段にいるのか、下の段にいるのかがレーダー上で表示される必要が生じる。このため、レーダー表示方法もおのずと変わってくる。段によって表示の大きさが変わったりするのだろうか。



⇧同じ段なら今までとそんなに変わらない

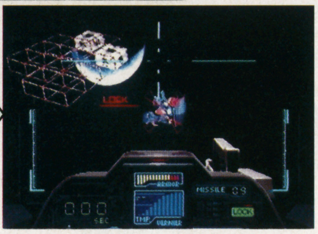
⇩上から敵を捕捉した。この時はロックオンしてライフルで攻撃できる





⇧ビームサーベルは同じ段しか使えない

⇩プレイヤーの下でうろうろしている2号機



### 二層になるとこんな感じ？

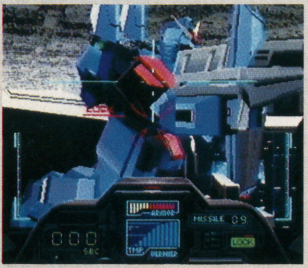
敵を上から見下ろしている感じが分かるだろうか。地上ステージでジャンプした状態から敵を見ているようだ。

二層構造の宇宙では、逆に下段から上段を見上げる場面も考えられる。敵に頭上から攻撃されたりもするのだろう。より高度な戦闘になりそうだ。

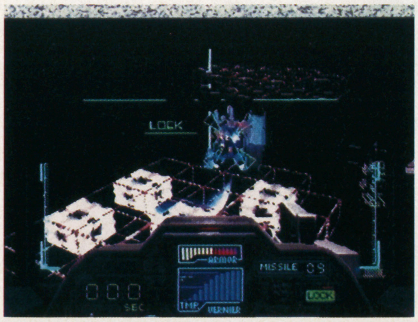
### データが見られる「MS-VIEWER」

詳細は未定だが、ゲーム中に登場するMSのデータを見ることができる『MS-VIEWER』の搭載も予定されている。

データはもちろん、ゲーム中は見ている余裕のない、ポリゴンで描かれたMSのリアルな動きを見ることもできるぞ。



⇧ゲーム中は敵をゆっくり見てる暇はない。こんなにリアルに描かれているのに



⇩勢い余って敵と離れちゃうとか

### ●慣性は働くのか

実際の宇宙は抵抗がほとんどなく、慣性がモロに働く。加速すると簡単には止まれず、方向転換も大変。ゲーム中ではこれらの物理法則が盛り込まれるのだろうか？




⇨前作のレーダーはこうだった

# NEO・GEO初の大容量データベースソフト登場!!

# THE KING OF Fighters '96
## NEO・GEO Collection

アーケードで現在も人気の高いSNKの超人気対戦格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』が、『～ネオジオコレクション』として装いも新たに登場する!! しかも今回は格闘ゲームではなくデータベースソフトなのだ!! 早速、全メニューを紹介!

| ETC | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection |
|---|---|
| | SNK |
| NEO-GEO CD | 2月14日発売予定 3800円 |

## メニュー1 GAME INTRO
### 『KOF'96』のオフィシャルストーリーが楽しめる

『KOF'96』（以下『96』）で使用しているオープニング映像が見られる「オープニングデモ」と『96』のストーリーが楽しめる「オフィシャルストーリー」の2つのモードが収録されている。どちらのモードもかっこいいイラストがたくさん収録されているぞ。



⬇主人公の京とそのライバルである庵。古代よりの因縁が渦巻く彼らの勝負の行方は!?




**OPENING DEMO**
『96』の超カッコイイグラフィックが見られるデモムービー。ファンなら必見。

**OFFICIAL STORY**
ここでは『96』のバックストーリーを紹介。京やギースの過去も分かるらしい。



⬆メニュー選択画面。この中から好きな項目を選んで見られる

## メニュー2 CHARACTER PROFILE
### 全29のキャラプロフィール&声優のプロフィールを見ることができる

通常の格闘ゲームでは触れる事の出来ないキャラのデータを楽しめるモード。『96』に登場する29人のキャラの声はもちろんゲームオリジナルの声優が演じている。

ここでは各声優のプロフィールを紹介しているほか、NGボイスなど、普段では絶対に聞くことの出来ない貴重な音声も収録されているのだ。






⬆みんなのアイドル「麻宮アテナ」のプロフィールだ。じっくり研究してくれ




**プロフィール項目は全部で14項目**
ここでは、名前／格闘スタイル／国籍／誕生日／年齢／身長／体重／スリーサイズ(女性キャラのみ) ／趣味／好きな食べ物／得意スポーツ／大切なもの／嫌いなもの／演じる声優のプロフィールを見られる。

©SNK ※上に掲載した対戦画面2点は『KOF'96』の画面写真です。

# THE KING OF Fighters '96 NEO・GEO Collection 全メニュー

## メニュー3 COMMAND LIST
## 全キャラ必殺技コマンド表付きで必殺技の練習ができる

このモードでは各キャラクタの必殺技や超必殺技のコマンドリストが見られる。すなわち、このソフトがあれば必殺技のコマンドを忘れてしまっても大安心ってワケ。

また、必殺技が練習できるトレーニングモードも搭載しているので、コマンド入力が苦手な人には超うれしい。さらに、トレーニング終了後、使用キャラクタからのコメントもあるぞ。




ずらりならんだ草薙京の必殺技コマンドリスト




誰を選ぶか迷う所だが、とりあえず主人公の草薙京を選んでみたっス

### 京のコメント

トレーニングが終わると、使用キャラからレベルごとに異なるコメントが。京を例に見てみよう。

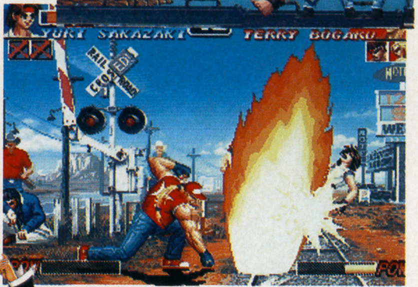
LV.1 うせな！～
LV.2 やれやれ。～
LV.3 もう少しだぜ！～
LV.4 やるなぁ！あんた～







レオナの必殺技ボルテッククランチャーも練習OK

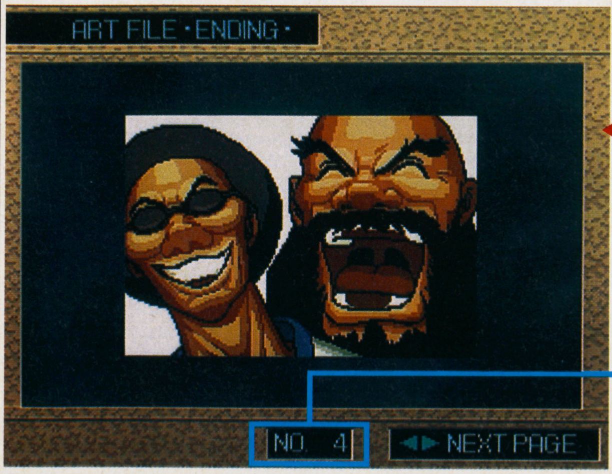



テリーの超必殺技であるパワーゲイザーが炸裂。トレーニングモードはおそらくこんな感じで練習できるらしい



## メニュー4 SOUND PLAY
## サウンドをバックにイラスト鑑賞ができる

『96』のサウンドを聴く事ができるコーナー。好みのサウンドを聴きながら、エンディング画面やラフ画など、通常では見ることのできないイラストなどを鑑賞することも可能なのだ。また、作曲者のコメントも掲載しているぞ。




キムの弟子、チャンとチョイのイヤな2ショット写真だ




音楽を聴きながら、超セクシーなお姉さんマチュアをじっくりと堪能できる(笑)

### 他にもこんなモードがあるぞ

DEMO：ちづる、ゲーニッツのデモ画面
ENDING：エンディング画面
NEW CHARACTER：新キャラクタ開発ラフスケッチ
ETC：没アイデア開発ラフスケッチ…などの項目が見られるのだ

# 画面写真大量入手で判明した新システムやイベントの詳細!!

花売り娘の瞳に映るのは希望の翼か



AERITH

かつて属した組織に刃を向ける男の胸中は…?



CLOUD

故郷の思い出の場所で星を見る時
彼女の心の中には誰がいる



TIFA

**ハイエンドCGもリニューアル!!**
クラウド、バレット、エアリスのハイエンドCGがリニューアルされた。鋭い読者はお気づきのはず。また、今回はティファのCGも初登場。他のキャラのイメージCGも気になるが…。

RPG ファイナルファンタジーⅦ
スクウェア
PS 1月31日発売予定
6800円
メモリーカード対応（1～15ブロック）
CD3枚組

# FINAL FANTASY Ⅶ™
ファイナルファンタジーⅦ

朽ち果てた教会に
込められた父娘の想い



BARRET

往年の雄傑が眠る丘で
決意を固める気高き獣



REDⅩⅢ

大量の画面写真でお届けする今回は、徐々に見え始めてきた神羅カンパニーの目的と、タークスー団の不穏な動き。さらにリミット技の詳細やチョコボ、新しい街の情報まで盛りだくさんだ!!

# PS詳細続報！ FINAL FANTASYⅦ
## イベント&システムの詳細




⇧なんと本社ビルに市長室が…。神羅は政治さえも牛耳ってしまっているのだろうか？




⇧幹部たちはいつもカネのことばかり考えている。貪欲というか、大人げないというか…




アバランチと敵対する超巨大企業、神羅カンパニー。魔晄炉の開発により、文明を築き上げ莫大な富を得たこの会社、本社ビルに市長室が設置されていることなどから、すでに一民間会社の範疇を越えた活動を行っているといえる。その創立者、プレジデント神羅の目的が少しずつ見えてきた。



### Battle 真の強敵はルーファウス&タークス？

神羅カンパニー創立者のプレジデント神羅とその子息のルーファウス神羅。主人公たちはこの2人と何度も接触することになる。

事実上、敵となるのはこの2人らしい。この2人、神羅の技術力により、武器やモンスターなどを秘密裏に開発しているのではないだろうかと思われるのだが…。

ついにルーファウスと対決!?







⇧ついにルーファウスと対面。しかし、一同で囲んでいるのに、不気味に冷静なのが怖い

#### この戦いに勝ち目はあるのか？



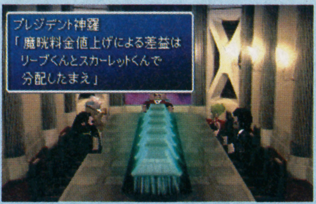
遂にルーファウスと対決することになったクラウド。しかし、護衛には猛獣やヘリコプターが控えており苦戦は避けられない。また、ルーファウスの持つ銃（ライフル？）がどのくらいの威力なのかも気になる。ここで決着はつくのだろうか!?

#### この鳥（？）がジェノバなのか？

直視すると、恐怖ですくみ上がってしまうほどの不気味さを放つこの鳥（？）と、ジェノバプロジェクトとの関係は？　それに向かっている赤い管は血液なのか…？　すべては謎に包まれたままだ。



⇩プレジデント神羅は内政面の活動を主に行う。あまり表に顔を出すことはない




### ●謎の計画ジェノバプロジェクト

神羅カンパニーが極秘に遂行しているプロジェクトのひとつ、それがジェノバプロジェクトだ。

その活動内容や詳細は一切不明。ただ一つ、このジェノバプロジェクトは神羅が推し進めている壮大な計画の一端を担う、重要なファクターであり、何らかの生物と関係しているらしい。



⇦タークス一団もカラーリングされた。白のスーツを着たルーファウスが、敵ながらもカッコイイ

ルーファウスとタークスメンバーの真の狙いとは…？









⇦ジェノバを見て、思わず腰を抜かすクラウド。一体、何が動いていて生きているのだろうか。気になるところ





©スクウェア／キャライラスト：野村哲也

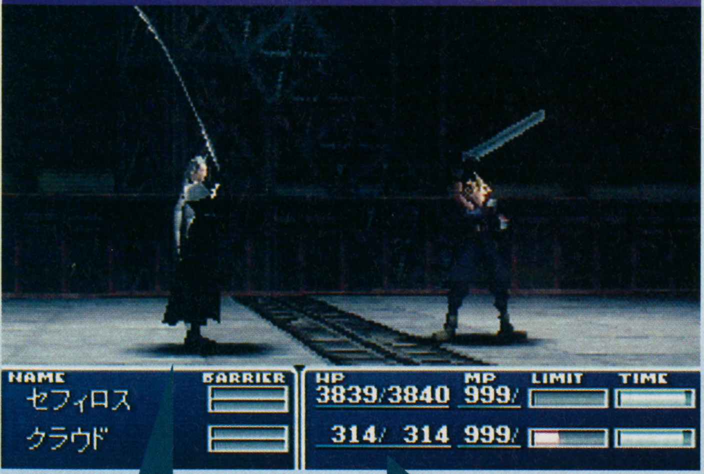
# Character Event

## セフィロスと登場キャラの数々のイベント

登場するキャラ一人一人に素姓や生き様、エピソードなどを与えて生命を吹き込んでいるのも『FF』シリーズの魅力のひとつ。それは『Ⅶ』でもしっかり踏襲されているぞ。

今回は、伝説のソルジャーとしてその名を轟かせていた謎多きキャラ、セフィロスとクラウドとの絡みをはじめ、サブキャラたちのイベントなどを詳細にわたってお伝えしていこう。

### かつてはクラウドとパーティを組んでいた

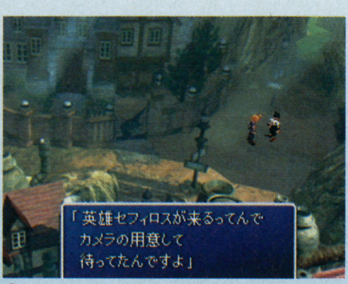



**クラウドとセフィロスの剣を比較**

クラウドの剣は大きくて長いという印象があったのだが、セフィロスの剣のほうがケタ違いに長いことがわかる。もしかしたら、クラウドはセフィロスの長剣に憧れて剣を長くしているのか…?

**10倍以上の体力差!**

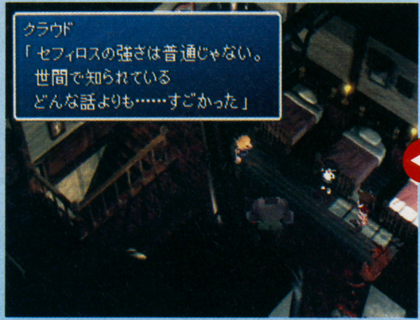
クラウドとのセフィロスの戦闘シーンだが、2人の体力差に注目。セフィロスのHPのほうが10倍以上あるが、決してクラウドが弱いというわけではない。あまりにもセフィロスが強すぎるのだ。



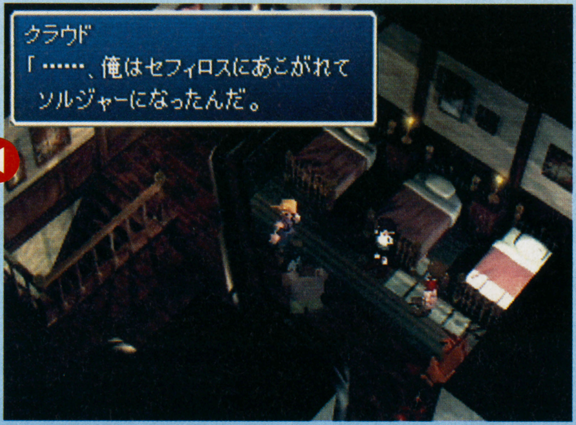

⬆セフィロスが街に来ただけで、住人はこの騒ぎ。伝説のソルジャーは人望も厚いのだ

### Sephiroth セフィロスとクラウドの関係が明かされる

クラウドはセフィロスに憧れてソルジャーになった。その後2人は上司・部下として、様々な事件を解決する。だが、ある事件をキッカケにセフィロスは行方不明になってしまう。アバランチに荷担するクラウドは、同時にセフィロスも捜しているのだろうか…。




➡セフィロスの戦いを目撃しているクラウドは切々とその強さを語り続ける

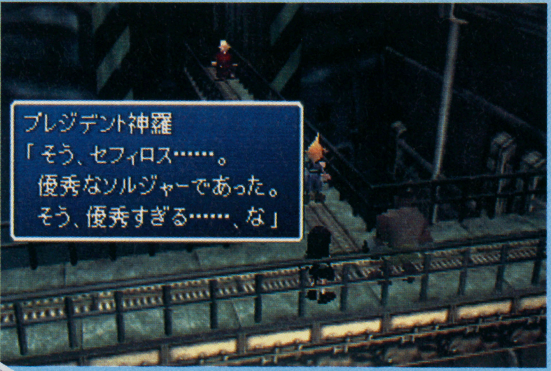



⬆人を寄せ付けないクラウドさえも憧れてしまうほどの強さだったのだ

**伝説のソルジャー セフィロス**



⬇彼はどこへ行ってしまったのか?




➡ソルジャーたちを従えるプレジデント神羅でさえも、彼の強さを認めているのだ

**とにかく長いセフィロスの剣**

戦闘画面からもわかるように、セフィロスの剣は非常に長い。しかし、長剣のわりには疾風のように敵を切り裂ける。これはどうやらあの剣?

### クラウドとのエピソード

老朽化した魔晄炉の調査に行く2人。クラウドとセフィロスの過去のエピソード




世界中の人々から英雄視されているセフィロスと、それに付き添っている若き日のクラウド。この魔晄炉調査のエピソードは、セフィロスの行方不明事件に関係してくるらしい。

Main Chara
## それぞれに個性が光るメインキャラのイベント

メインキャラたちが織りなすストーリーとイベント。それは出会いや裏切りなど様々な形がある。

ここでは何人かのメインキャラによる強制イベントについて紹介していく。話の流れはまだ不透明な部分があるので、写真を見て編集部が予測を立ててみた。

### ●エアリスとの出会い

街頭で花を売っているエアリスがクラウドに話しかけるシーン。エアリスがアバランチに加わっておらず、お互い面識がないところを見ると、初対面のシーンか?




⇧ミッドガルの街では珍しいものとなってしまった花をクラウドに勧めるエアリス




⇨故郷を思い出したのか、クラウドは花を買う。なかなか微笑ましい一瞬だ

### ●ケット・シーのおとぼけ

ゴールドソーサー内で何でも占えると言うケット・シーに、セフィロスの居場所を占ってもらうクラウドだが、帰ってきた言葉はクラウド自身のラッキー占い。ケット・シーのおとぼけぶりが大いに発揮されているシーンだ。




⇧何でも占うことができるケット・シー。しかし、こんな特技があったとは…




⇧それでは、ということで早速セフィロスの居場所を訊いてみるクラウドだが…




⇨占ってもらった内容を読むクラウド。これが示す意味は?

### ●ヴィンセントのまどろみ

風貌からして怪しいヴィンセントとの出会いは棺桶? そういえば、どことなくドラキュラのイメージもあるが…。ナルシストっぽい喋り口調も非常に気になる。




⇧会話の出だしが「フッ…」とは。なかなかのナルシストぶりを発揮してます

### ●ユフィの失敗

人里離れた山奥でアバランチ一行を避難させようとするユフィだが、まんまと神羅に捕まってしまう。ユフィはただのドジなのか、それとも神羅の手先なのか、今のところはまったくの謎だ。




⇧この辺りは詳しいと豪語するユフィ。それを信じて後をついていくのだが…




⇧あっという間に神羅に見つかってしまうのだ。ユフィはドジなのか、敵なのか!?

Sub Chara
## 脇を固めるキャラにもそれぞれの物語がある

クラウドやバレットのような主要キャラではないが、その存在をしっかりと主張してストーリーに関連してくるサブキャラたち。そんな物語の脇をしっかり固めて、メリハリをつけている彼らの素姓、性格をアバランチの同志たちを中心に紹介していく。




⇧表向きは飲み屋だが、実はアバランチの隠れ家(基地?)として使われているのだ

### ●バレットの娘、マリン

バレットの一人娘。年齢や母親については不明だが、父親であるバレットのことを非常に慕っている。ハイエンドCGにも描かれているので、今後どのようにストーリーに絡んでくるかが楽しみだ。




⇨バレットが活動を行っているときは店番までしてくれるしっかりした女のコだ

### ●機械いじりのプロ、ジェシー

アバランチの爆弾工作やメカニック関係をすべて行う女性。最初の壱番魔晄炉爆破作戦の際にも彼女の爆弾が使用されている。




⇧爆弾の火薬量を間違えても少しおどけて反省するあたり、結構カワイイ性格か

### ●明るい性格のビッグス

同じくアバランチの仲間。気さくな性格で誰からも好かれるが、やや口が悪いのが玉にキズ?




⇧まるで仕事帰りの飲み屋で出てきそうな言葉。明るく、気さくでイイ奴なのだ

### ●ちょっと気弱なウエッジ

太めの体格だが、テロ行動時は素早いアバランチの仲間。気弱なところはあるが、誰にでも優しくみんなからも親しまれている。




⇧体格から見てもわかるように、とても食いしん坊。普段はおっとりしている

# Limit Break Attack
## リミット技のシステムと内容を解析

戦闘時に敵から攻撃を受けると溜まっていくリミットゲージ。これがいっぱいになったキャラは各キャラ固有の特殊技を使うことができるのだ。

ここではリミット技の種類と、リミットブレイクゲージのシステムについての詳細を追求する。



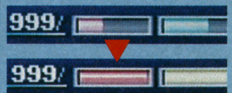

↑もう、怒り心頭！ とばかりにリミットブレイクの表示が。リミット技を使って、敵にお返しだ!!



↓攻撃されるたびに溜まるこのゲージは、さながらキャラの怒りを表しているよう

### リミットブレイクゲージ

ゲージが満タンになると、「たたかう」が「リミット」に入れかわり、リミット技が出せる。また「リミット技」をその戦闘で使わなかったときは、次の戦闘に持ち越すことができるのだ。



## Action リミットブレイクは各キャラ固有の特殊技

リミット技は各キャラごとに異なったものを持つ。それは回復系のものから攻撃系のものまで様々で、キャラの特徴などに見合ったものが用意されているのだ。

また、リミット技は1キャラにつき何種類か存在するということも判明した。ここではそのいくつかを紹介していこう。

### 出目に応じて攻撃が変化 ／ ケット・シーはダイスを使う




技を使うと、突然大きなダイスを取り出し地面に放り投げ、そこで出たダイスの目に見合った攻撃を行うというもの。非常にギャンブル性に富んだいちかばちかのリミット技だ。

### 体すべてで攻撃 ／ レッドXIIIのスレッドファング

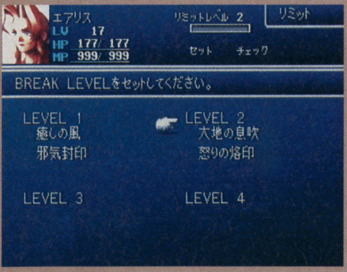



発動すると体全体が光り、そのまま敵に突進する。次の瞬間、敵の体を突き抜けてダメージを与えるという技。体当たりではなく、貫通していく光る矢というイメージだ。

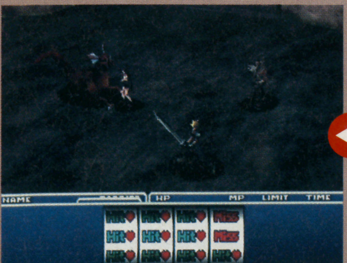
## Check!

### レベルアップすると技の強さや種類に変化が

リミット技はキャラのレベルアップにつれてパワーアップしたり、技の種類が増えていく。下のティファの場合、技が増えるとそれをコンボ技として、連続発動するのだ。しかし、新たに覚えた技は強力ではあるが、ゲージがなかなか溜まらないという難点がある。




↑リミット技は各キャラとも多数存在する。強力なリミット技の登場も期待できそうだ



↑レベルが上がって技が増えていくと、ドラムの数が増えて連続攻撃ができるようになる



↑ティファの掌打ラッシュはスロットドラムの柄によって与えるダメージが変化

↓パーティ全員のステータス異常を完全に治療するエアリスのリミット技







↑大きな手裏剣で素早く攻撃するユフィの技。いかにも忍者という感じがする

### 現時点で判明しているリミット技一覧

| キャラ名 | 技名 | 効果 |
|---|---|---|
| クラウド | ブレイバー | 敵に向かってジャンプし、大剣で攻撃する。 |
| | 破晄撃 | 気を遠隔操作して攻撃する。 |
| バレット | ヘビーショット | 銃に気を溜めて、イッキに放出して攻撃する。 |
| エアリス | 大地の息吹 | パーティ全員のステータス異常を治療する。 |
| ケット・シー | ダイス | サイコロを振り、出た目の数によって攻撃する。 |
| ユフィ | 疾風迅雷 | 素早く切り込んで攻撃し、戻ってさらに武器攻撃をする。 |
| レッドXIII | スレッドファング | 光に包まれた体で敵に突進して攻撃する。 |
| ティファ | 掌打ラッシュ | 回転するドラムによって攻撃力が変化する。 |
| シド | ブーストジャンプ | 竜騎士のように大きくジャンプして攻撃する。 |

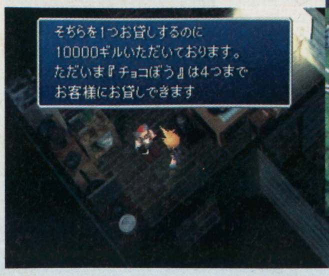
# PS詳細続報! FINAL FANTASY Ⅶ イベント&システムの詳細

## Chocobo and Town
## チョコボ情報と新発見の街を一挙公開!!

全シリーズに登場しているチョコボが『Ⅶ』ではどのように存在しているのかが、ついに明らかになった。新しく発見された2つの街と合わせて大公開するぞ。

### Farm チョコボ牧場ではチョコボが飼える

チョコボ牧場では自分だけのチョコボが飼育できる。エサの種類によって特徴が変化するらしい。また、チョコボ同士の交配によって子供を作ることも可能なのだ。




⬇馬房ならぬチョコ房を購入。しかし、ちょっと値段が高いような気がするなあ




⬆チョコボ牧場ではチョコボたちが元気に走り回っている。和やかなシーンだ

### Race レースを予想してチョコボ券を購入する

チョコボレースは、6頭のチョコボの中から1着と2着を当てる連勝複式のスタイルであることが判明。また、当たると何かのアイテム券がもらえるのだ。レースは4つのグレードがあり、高いグレードほどアイテムも豪華になる。




➡フリーのチョコボライダーになる方法は現時点では不明




⬆入場するとルールやチョコボ券購入のコツなど、レース全般の説明をしてくれるのだ




⬆ゴールドソーサー内にあるので、とにかく派手。ついつい時間を忘れて興じてしまう



### Hunting チョコボ捕獲は戦闘で行う

チョコボは戦闘で捕獲することができるのだが、どのように捕獲するかは不明。

また、チョコボとはフィールド上にあるチョコボの足跡がある場所でしか遭遇できないというのも厄介。捕獲は難しそうだ。




⬆野生のチョコボはこちらを味方とは思っていないので、当然攻撃してくるぞ




⬆チョコボと遭遇しやすくする「チョコボよせ」というマテリアもある

### Town 新発見の2つの街はリゾート地と闇市場

今回は闇市場と南国リゾート地という、非常に両極端な顔を持っている2つの街が明らかになった。毎回街が明かされるたびに、その色使いの美しさに驚嘆する。

#### ウォールマーケット

ヤバイ商売が横行している闇市場。神羅のウラ情報が入手できそうな雰囲気だが、無事に出てこられるだろうか?




⬆ポン引きがウロウロする、あまりにも怪しい街。店のネオンが目に眩しい




⬆ティファ大ピ～ンチ!! 一体ティファはどうなってしまうのか、そしてオヤジは何を思う!?




⬆ここは魅惑の夢御殿。さ～てどのコにしようかな。ん、どこかで見たことある3人だ

#### コスタ・デル・ソル

南の島の世界有数リゾート地をイメージする、超ゴージャスな作りの街。青い海や白い砂が長旅の疲れを癒してくれそうなこの街で、どのような物語が展開するのか今から楽しみだ。

また同時に、今までと同様に細かく描かれているグラフィックに目を引かれる。

**まさにリゾート地だ!!**



⬆左にあるセスナ機で遊覧飛行としゃれこむなんてこともできるのだろうか?




⬆住民? それとも観光客? 右のギャルたちもすっかり小麦色に焼けているね。宿屋もオシャレな感じ



⬇海と砂の色の美しさに酔ってしまいそう。旅本来の目的を忘れてしまいそうだ





## BATTLE EPISODE イベントでのエヴァの勇姿

まず左の写真を見てほしい。これは以前にお知らせした戦闘シーンではなく、ストーリーパートの連続画面。エヴァの登場シーンはすべてポリゴンで描かれることが判明したのだ。

このポリゴンのエヴァにはグーロシェーディングや光源処理などの技術も導入される。これで一層、存在感が増すだろう。

### 変態・成長する使徒！

今回の使徒はアニメ第8、9話で使徒デザインを手がけた前田真宏氏デザイン。ポリゴン表現しやすくデザインされた。


幼体


サナギ

**羽化を待つ使徒**
この使徒の大きな特徴は成長すること。幼体からサナギ、そして成体と成長する

### ブック処理された画面

エヴァ登場シーンでは、ブック処理という手法が使われている。これで手書きの背景にポリゴンキャラを重ねているのだ。



⬆ミサトからの通信は、戦闘時と同じ表示



### ドラマシーンでの一言

このシーンでの綾波の台詞は、「あなたは死なないわ…私が守るもの」「前に約束したから」の2つ。こんなファンサービスが満載される。

# 新世紀 EVANGELION 2nd
# 使徒 Impression
## の異形とストーリーを追跡調査

**話題騒然のエヴァSS版第2弾！ 原作に当てはめると14.5話という設定の今作から、セカンドインパクト級の衝撃情報が到着した。どんどん見えてきたこのゲーム、3体のエヴァのリフトオフも近い!?**

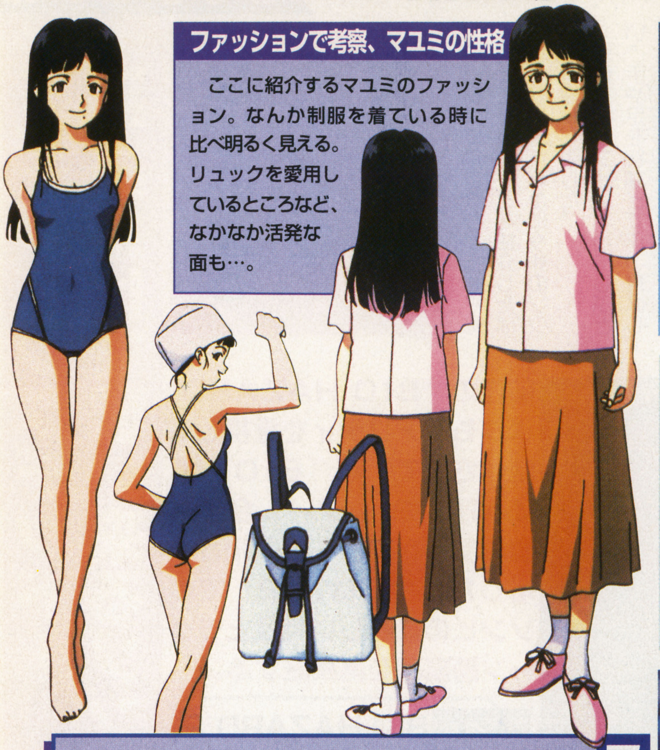


# 第弐次計画中間報告

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression |
| | セガ |
| SS | 今春発売予定 価格未定 |

©GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS／SEGA ENTERPRISES

# SS詳細続報！ 新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression 使徒登場！14.5話(?)の画面!!



### ファッションで考察、マユミの性格

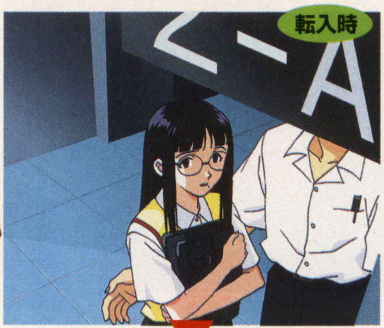
ここに紹介するマユミのファッション。なんか制服を着ている時に比べ明るく見える。リュックを愛用しているところなど、なかなか活発な面も…。

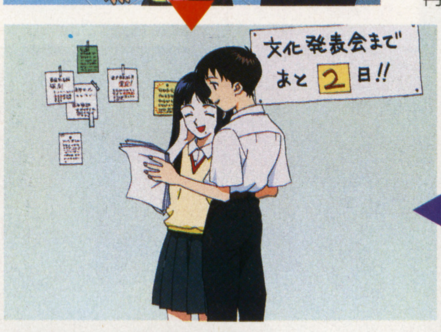
BATTLE EPISODE

## 再結成！? 地球防衛バンド

基本的なゲームの構成は、前作に近い作りのフルアニメーションアドベンチャー。今作はデータ量も増えており、前作以上に幅のある選択肢とストーリーが期待できる。

さて肝心のストーリーだが、この一部が明らかになった。今作では、あの「地球防衛バンド」が再結成されることになったのだ！




### 2ndは学園コメディ？

バンドの新ボーカルは転校生のマユミ？ どうやら今作は学園が主舞台になるらしい。前作のボーカルの委員長の立場は？綾波は？ いずれにせよ楽しいものになるだろう。






### ●基本画面はこうなる!?

アドベンチャーシーンの画面構成は、前作同様ウインドウタイプになる。これはアニメーションをより綺麗に表示するため、動画部分を小さくしているのだ。この方法のおかげで、選択肢が表示されている時以外止まることなく、まるでTVアニメを見ているような感覚で楽しめる。

プレイ時間もTVサイズの約30分程度。自分で作る「エヴァX話」のコンセプトは健在だ。



### ●前回同様、壁紙は多数？

前作でアニメ画面のバックにある壁紙は、ストーリー展開に応じて変化していた。今作でのそれがどのような形になるかは、まだ不明だが、恐らく前作同様と思われる。壁紙の種類が増えたりすると楽しくなるのだが。




### ウラ技壁紙は存在する？

前作の裏技に隠し壁紙なるものがあった。こんな遊びは今回どうなるのか。おそらく存在…する？

## アフレコ現場から一言

本作のためにTVのスタッフが集結、声優もオリジナルの面々が勢揃い。アフレコ現場での皆さんの一言をチェック！

**●緒方恵美**
「TVとはまた違う別の作品として楽しんでもらえたらいいかな」

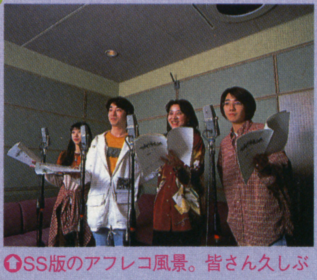
**●林原めぐみ**
「前作では壁紙にしてもらったので、また裏技を入れてね！」

**●宮村優子**
「う、やたっ！ ヒロイン争奪戦かよ。と思っています」

**●三石琴乃**
「ミサトさんとしては、（ゲームの中でも）14歳の少年少女たちを見守るという立場なんです」

**●山口由里子**
「シンジ君が積極的に活躍しているところが、リツコさんとしては内心ちょっと嬉しいかな」

**●氷上恭子**
「TVは終わりましたけど、こうやって続いていった中で、参加させていただけてうれしいです」



⇧SS版のアフレコ風景。皆さん久しぶりでも気合入ってるって感じだ

## 開発部直撃Q&A

**今回は開発元のセガに突撃インタビューを敢行。貴重な情報をゲットした！**

―エヴァはアドベンチャーとして作り易い作品ですか？

**セガ** この作品の面白さは特に物語にあると思います。そういう意味で物語を表現するのに一番適しているのがこの形だと思います。

―エヴァの世界をどこまで再現できたと思いますか？

**セガ** 脚本は山口宏さん（TV本編第16、22、23話担当）に書いていただいているので再現という意味では完璧なものです。

―ポリゴン表現にした理由は？

**セガ** リアルな存在感をアニメ以上に出したかったからです。モーションキャプチャーもやってみたのですが、実写的リアルさが表現されて成功したと思っています。

―ゲーム全編においての自由度はどの程度なのですか？

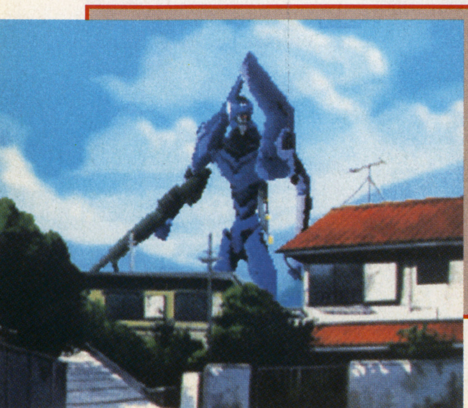
**セガ** 学校を舞台として固定したため、かなり上がっています。

―キャラは全員出演する？

**セガ** 前作以上のレギュラーメンバーが登場します。

―これも「人類補完計画」の一端なのですか？

**セガ** すべては計画通りです…。



**SCOOP!!**

# これぞリビングデッド！上半身だけで襲い来るゾンビ!!

## しぶとすぎるこいつらを倒せるのか？

前号で炎に包まれながらも平気で襲ってくるゾンビを紹介したばかりだが、また新たに今作のゾンビの特性が判明した。

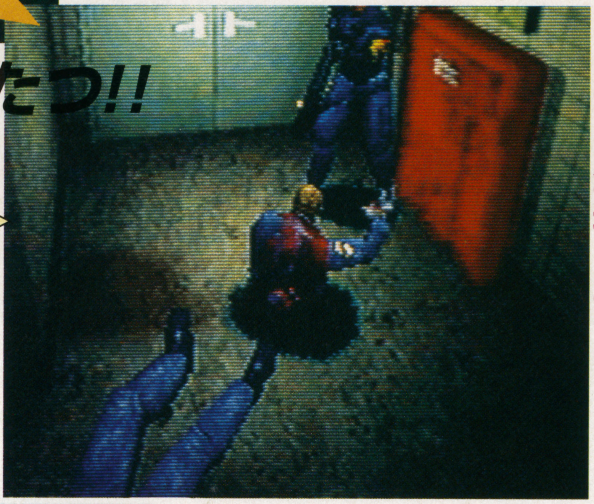
今作でのゾンビは本当にしぶとい。手や足を銃などでぶっ飛ばしても一向にたじろがず、しまいには体をまっぷたつにされても這いながら襲ってくるのだ！





◀▲ショットガンクラスの銃で撃っても一撃で倒すことはできない

**前作の『BIO HAZARD』よりもリアリティを重視して制作されている『BIO HAZARD 2』。ゲーム全般に登場するゾンビもリアルさを増した。今回は、『2』でのゾンビの恐ろしい特性とラクーン警察署を再検証する。**



## 体がまっぷたつ!!

普通では考えられないが、そこは不死身のゾンビ！　このように上半身だけになっても手を使い、這いながら襲ってくる。いったいどうすれば奴らにトドメを刺すことが出来るのか？

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | BIO HAZARD 2 |
| | カプコン |
| PS | 3月発売予定<br>価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定） |

# BIOHAZARD 2



➡獰猛な野獣と化した犬達は、犬舎を破って署内を徘徊している。元々運動能力に優れた犬であるため、怪物化した人間とは比較にならない程の機動力・攻撃力を持つ

**ゾンビ犬**

**警官ゾンビ**

◀➡生前の記憶は無く、生きた食料を求めてさ迷う。原因不明の奇病やゾンビに噛まれた為にゾンビ化してしまった人間だ。道具を使うほどの知能は無いため、腰の拳銃を使う者はいない

## 新たに描き直されたゾンビのイラスト！

これまで発表されていた警官ゾンビのイラストが描き直され、新たにゾンビ犬のイラストも追加された。ゾンビ犬は今作での狂暴さをよく表わしているぞ。



# PS詳細続報！ BIO HAZARD 2 ばらばらになっても動くゾンビ

## まず奴らの足を狙って動きを封じるのも手？

上半身だけでも襲ってくるゾンビ。まともに相手にしていたのでは弾薬も尽きてしまう。

広い通路なら走って逃げるのも可能だが狭ければ戦うしかない。そんな時はゾンビの足を狙って動きを封じてしまうのだ。



足を狙う

膝から下をぶっ飛ばせば、奴らの移動力は極端に落ちる。



⇧足を失くした奴らはその場に崩れ落ちるしかない

### あっけない前作



前作のゾンビはショットガン以上の武器一発で倒すことができ、コンバットナイフで腕を切っても襲ってくる程度がやっとだった。



⇧足を失くして這うゾンビ。こうなると無性に蹴りたくなってしまう

## 新着画面をまじえてラクーン警察署を検証

今作の舞台がラクーン警察署というのはすでに紹介ずみだが、今回は地下に死体安置室があるということがわかった。また、射撃訓練場も修正が加えられたぞ。

### 最上階 署長室

数日前に配属になったばかりのレオンが仲間とともに立てこもる署長室。最上階ということだが、ここから1階のロビーまでどのくらいの距離がある？



⇧手前の「都市開発計画」の模型もゾンビの血で染まってしまうのか？

### 1階 ロビー～オフィス

ラクーンシティでゾンビに襲われたエルザが助けを求めてたどり着くロビー。警察署の中ではおそらく一番広いと思われる。広いぶん動きやすそうだが、四方からゾンビに囲まれる恐れも。

オフィスは机や椅子などがあってかなり狭い。もしかしたら机などの上に上れるかもしれない。



オフィス

⇧前と後ろから挟まれるエルザ。こうなるとヤバイ



ロビー

⇩中央にあった長椅子が全て破壊されている。どうやって壊されたのか？



⇧今作ではやたら数が多いゾンビ。全部相手にしていたらきりがない

### 地下 射撃訓練場

以前紹介したものから修正が加えられた射撃訓練場。構造はほとんど同じだが、細部までさらに作り込まれている。

相変わらずゾンビ犬がたむろしているが、奴らはどこから来る？



中

⇨狂暴なゾンビ犬に襲われたレオン。『2』では過激になった出血！



イヤーカバー

射撃場に必ずある耳あて。非常に丁寧に作り込まれている。



外

⇨壁ぎわの備品などが新しくなった。このままゾンビ犬を巴投げできれば…

### 地下 死体安置室

ラクーンシティに警察病院が設立される前は、死亡事故などの被害者の検視はラクーン警察署で行われていた。その当時に使用されていた部屋。現在はほとんど使われていないが、あまりいい気分のする所ではない。



前作

⇧研究所の中の死体安置室。いまにも死体が動きだしそうで怖かった



⇧⇨検死に使ったベッドや薬などが見える。モルグの扉が開いているのは…?!



レオンの目の前に現れたのは？

©CAPCOM

# 緊急!!

## 開発者インタビューから発売延期の真意に迫る



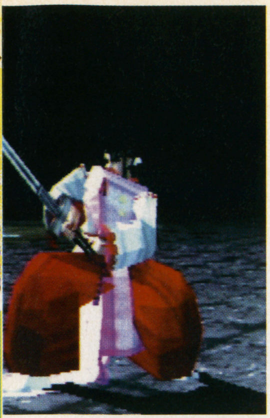
### ライトウェイト/中田氏に聞く！

「一撃必殺」。読んで字の如く、一撃で必ず殺すことである。この要素を取り込み、格闘ゲーム界に新風を巻き起こしそうな作品、それが『ブシドーブレード』だ。

発表されるやいなや、注目を集めた同作は、96年12月の発売を目指していたが、突然の発売延期が発表された。これは、プログラムの組み替えや新要素の導入などが主な理由であった。

それから約1カ月。開発状況はどの程度進んだのか、どんな変更が行われたのか？　それらを今回スクウェアに直撃取材した。

質問に応じてくれたのは、同作の開発を手がける株式会社ライトウェイトの取締役、中田州彦氏。以下がその主な内容である。

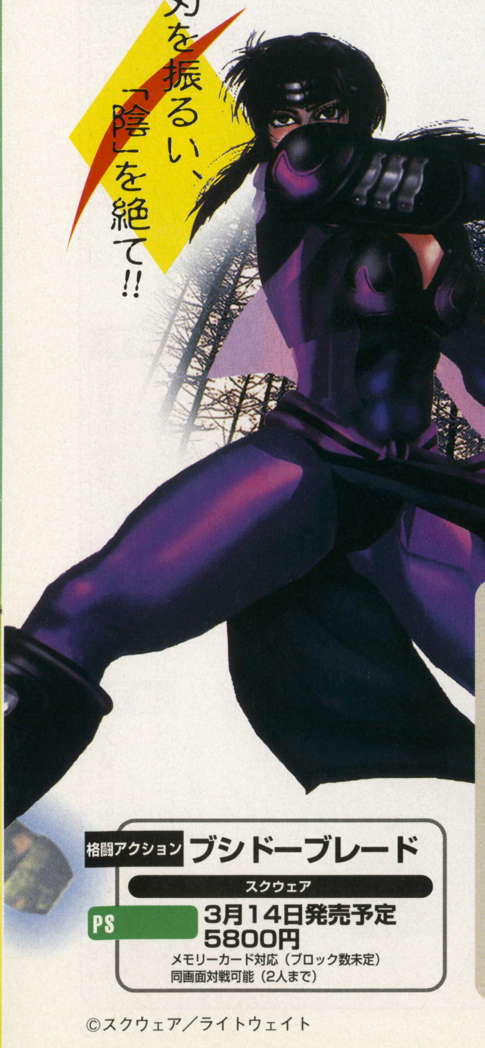




●株式会社ライトウェイト/取締役
**中田　州彦氏**
自身もCGデザイナーとして『ブシドー』の制作に関わっている



ゲーム内容の再練り込みに併せた新要素導入の話が聞けたのだ



刃を振るい、「陰」を絶て!!

# ブシドブレード™
# BUSHIDO BLADE

**『ブシドー』情報最新版は、開発者へのインタビュー。ここから更なる強化を図る同作の一端をつかんだのだッ!!**

### 声の収録により、キャラが喋る!!

本作の1Pモードは、暗殺集団「陰」から脱走したキャラが、昨日までの仲間に追われるというストーリーを持つ。その中で、各キャラは追手を倒した後に台詞を喋り、物語は展開する。当然、そのキャラの声には有名声優陣を起用。迫真の演技で各人の悲しみや葛藤が表現されるのだ。




空蝉の声は大塚周夫。チャールズ・ブロンソンの吹き替え役などで知られている




ブラック・ロータスを演じるのは井上真樹夫。「ルパン三世」の五右衛門役で有名

格闘アクション　**ブシドーブレード**
スクウェア
PS　3月14日発売予定
5800円
メモリーカード対応（ブロック数未定）
同画面対戦可能（2人まで）

©スクウェア/ライトウェイト

# PS詳細続報！ ブシドーブレード 開発者直撃インタビュー



## 最初の頃のキャラはアンドロイドだった

——『ブシドーブレード』というゲーム自体は、従来の格闘ゲームと比べてかなり異なってますね。一撃必殺などの要素を盛り込んだことでかなりタイトな感じの作品になったと思います。

なぜ、こういうシリアスなゲームを作ることになったのか？　その経緯をお聞かせください。

**中田**　最初のコンセプト、それが始まったところからお話ししますと、とりあえず自分たちなりのゲームを作ろうというところから始まったんです。

その時、既存の格闘ゲームにプラスαするような形でアイデアが出たりしたんです。だけど、それを取り込んでいくと、何だかちぐはぐなゲームになってしまう。それなら、格闘ゲームがなかった時代までさかのぼって、その頃の基本のものにアイデアを盛り込んでいったらどうだろうか？という話になりました。

それから今のような形にだんだんなっていったんです。まあ、そんな感じですね。

——刀モノにした理由は？

**中田**　最初の頃は武器格闘で…という話になってました。その頃は、キャラも今のようなものではなくて、アンドロイドみたいな形だったんです。

それで「力が強いがスピードは遅いキャラ」「スピードは速いが力は弱いキャラ」などを6段階ぐらい用意して、武器を選ばせて闘うという内容だったんですよ。

そこで、武器モノなのに何回斬られても生き返るのは変じゃない?というところから、じゃあ「一撃必殺」でいいじゃないかという言葉が出てきました。

その頃になるにつれて、キャラも「何か味気ないね」という話になって、それからキャラクタに個性づけをしていきました。

あと「一撃必殺」でも、ちょっと刃がかすっただけの場合と、貫かれるようなダメージを与えられた場合で同じように死んでしまうのではちょっと…というのがありまして。これじゃ昔のローテクなゲームになってしまうという危惧から、それじゃ段階をつけ加え、刃がかすった程度だったら、モーションスピードが遅くなるとか、技が少なくなるなどのペナルティにとどめておく。そこで本当に貫かれるような大ダメージを与えられたら「一撃必殺」ということにしようとなりました。そこから今の形に入っていったわけです。

——結構時代がかっているキャラが多いですが、舞台は現代。これを現代にした理由は？

**中田**　一番最初から現代ものでいこうという案だったんです。たとえば外人のキャラクタが袴をはいていても、何か現代に本当にいそうな感じですよね。

それで、キャラクタができ上がったところから、これは現代でいこうというのが決定して、今に至ります。

**相手を背後から斬ったりしても構わないんです。**

## 新たに、飛び道具とフリーランニングを追加

——フィールドが広く作られているので、対戦時に逃げ回る面白さというのも生じてくるでしょう。だけど、あまりにも広すぎて、逆に間延びするんじゃないか？という危惧はありませんでしたか。

**中田**　それはあります。

ただし、発売を延期して一番変わった点なんですが、「フリーランニング」というシステムが入りました。これは、走りスタンバイボタンというのを押した後に、前後左右どこでも好きなところに走れるというシステムです。これにより、広い地形のほうがゲーム性を活かせるという形になってます。一応、『ブシドーブレード』というタイトルですが、逃げ回ったり、走り込んだりして相手を背中から斬ってもかまわない。生き延びたかったら卑怯な手を使っても構わないんですよ（笑）。武士道には反しますけどね（笑）。逃げるのも1つの手段なんです。

だからスタートして、瞬殺があっても構わないんだけど、逆に3日間戦っているとか、そういうこともアリなんです。そこが間延びになるかもしれませんけど、それはプレイヤーの自由に任せるということで（笑）。

——プレイヤーのプレイ自体に演出を求めるというか、そういう考え方ですか。

**中田**　そうです。

——黒澤明監督の映画『用心棒』みたいに策略を巡らし、逃げてから地形を活かした戦い方もできるわけですね。

**中田**　そうです。戦う場所を用意したので、好きなように戦ってくださいということです。

一応、発売延期の理由を申しますと、様々なコンセプトを活かすための追加を行ったからです。その1つが「フリーランニングシステム」なんですよ。

また、そのほかに「飛び道具」というのが入ります。基本の武器8種類以外に何種類か、まだ数は決まってないんですけど…あ、これは次号から出ますね（笑）。

これは主要武器以外の飛び道具で、様々な形、重さのものを考えています。それで、投げると落ちるので、それを拾ったり、敵のを拾ってもいい。そういう形になってます。

——今見ている資料だと、小柄と手裏剣しかありませんが、中ボス（シュヴァルツ・カッツェ）が使っているような拳銃系の飛び道具はない？

**中田**　いや、今のところ、その予定はありません。

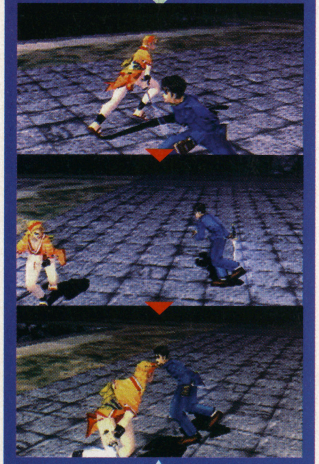
——中ボスそのものが使用できるようになるといったことは？

**中田**　その予定もないです。

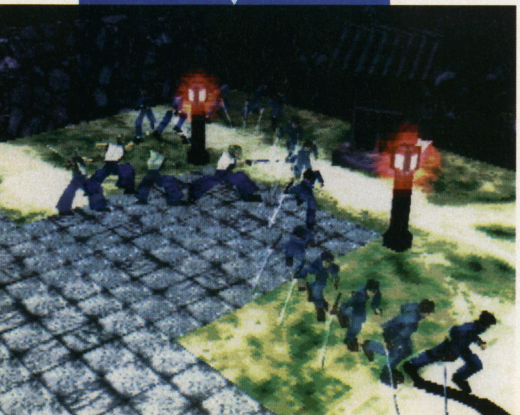
——その理由は？

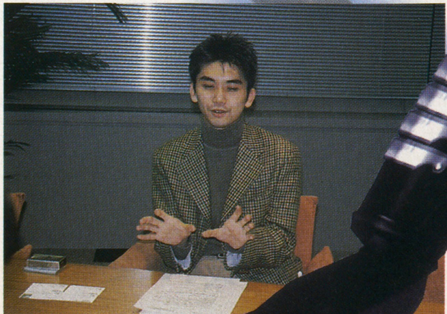
**中田**　拳銃使いと刀を持ったキャラが向かい合っていると拳銃の方が強いです。そういう「試練」の相手を倒すために、フリーランニングシステムなどをフルに活用して戦う必要性があるんです。だから、それはあくまでも、演出の一環として考えてもらいたいです。

**POINT　これがフリーランニングシステム！**



下の写真のように、走りながら障害物をよけたり、フェイントをかけられる。また、縦横無尽に走って互いの背後を狙ったりできるため、緊張感はおのずと高まる。





## 地形利用を考えた要素を追加投入

──話は戻りますけど、「鳴鏡心当流」という剣術が設定されてますが、それ以外に実際の剣術や剣法に沿った動きなどは取り入れられているんですか？

**中田**　参考にはしています。たとえば示現流というのが実際にありますけど、示現流というのは二の太刀を考えずに、一太刀目で倒そうという気迫の型です。そういったものを参考にはしますが、そのままゲームに取り込むというわけにはいかないですね。シチュエーションとして「これは示現流の技に似た技だ」というのはあるかもしれませんが、それをそのまま取り込むというのはやっていません。

──発売延期になって、その代わり「フリーランニング」「飛び道具」が入ってきた。これ以外に、特に追加された点は？

**中田**　発売延期になったことで、新しいキャラが増えたとか、そういうことはしてないんですけど、内部処理的には全然がらっと、2ヵ月前のものとは別ものみたいな形になりました。

まず、壁や木などの障害物に当たり判定が入りました。以前は、人と人の当たり判定は詳しく計算してたんですけど、石灯籠や木などには当たり判定を入れてなかったんですよ。

例えば、薙刀や長い柄物の武器を持って、竹ヤブに入った日にはもう振れない（笑）というか…そこを出ないと、ろくに戦えないという感じになりました。

これは「地形利用」というものの一環なんですけど、他の地形利用もあります。たとえば、だだっ広いステージのある場所は泥地だったり、砂地だったり、もしくは草地とか色々ありますよね。それで砂地で戦っている時、あるコマンドを入力すると砂をとって目つぶしができる…ということなど、その場所でしかできない行動というのは地形利用で入りました。

──それ以外に、新しく入った部分とは？

**中田**　一番変わったのは内部処理ですね。2ヵ月前はレスポンスもあまりよくなかったんですよ。たとえば、段差の昇り降りも結構ストレスが溜まってた。

それと、フィールドの間の移動で読み込みに時間がかかってしまってたんです。

今回、大幅にメインプログラムを組み直すことによって、その辺の部分で全然ストレスが溜まらなくなりました。フィールド間移動も一瞬で変わりますし、段差の昇り降りやレスポンスなども格段にアップしています。それに課題だったカメラワークもいい感じになってきました。そういう基本部分の質の向上が一番嬉しいことですね。

あと、攻撃や移動のモーションスピード、キャラの耐久力など、結構複雑な計算をしているんですけど、その辺が増えました。これで、よりリアルな戦闘ができるようになったと思います。

あと、モーションの見た目の不自然さをなくしてます。

──こちらの写真（右の写真を参照）なんですが、これは木を斬ろうとして弾かれている？

**中田**　というか…。

御門が突きを出そうとしているんですが、それを空蝉がよけたので、そのまま木に激突してしまってるんです、剣が。それで弾かれちゃってるんです。

──反動でこういう体勢になっている。

**中田**　そうです。反動でこうなってしまったので、そこを狙って空蝉が攻撃しているシーンですね。

──実際に、素人に真剣を振らせて竹を斬らせると、玄人と違って途中で刃が食い込んだりするじゃないですか。そういうのは？

**中田**　竹は斬れます。刃の部分では絶対斬れますね。ただ、薙刀の柄の部分とか、金槌では弾かれてしまいます。

──そういうオブジェの中には斬れるものもある。

**中田**　斬れるものもあります。

# 段差の昇り降りやレスポンスなども格段にアップしてます



## 格闘というよりは、剣術シミュレーション

──発売延期して、新しいものを次々入れて、内容がよくなったということですが、発売後にここを見てほしいという部分はありますか？　まあ、来年の話なんで鬼が笑いそうですが（笑）。

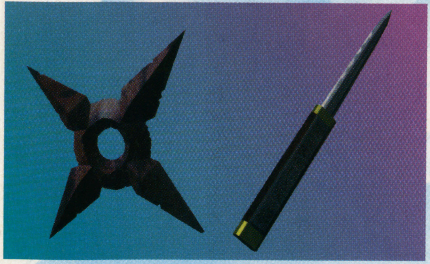
**中田**　延びたことによって、格闘ゲームというより、シミュレーションぽくなったんですよ。剣術シミュレーションっぽく。

目つぶしや飛び道具がありますし、走り回れるので、相手が逃げるところを後ろから斬るということもできるんですよ。生き延びたい人はそれで勝ってもいいんですし、正々堂々と相手が構えるまで待って戦っても構わないんです。逃げても構わない、卑怯なことをしてもいい、相手が喋っている時に斬りかかってもいい。でも、それは武士道に反するんです…という、そういうところを考え、自分なりの美学で戦ってほしいです。

──最後に…今までのお話をうかがってみまして、ライトウェイトとは技術屋集団というか、職人系の人たちという気がしたんですが、今後もそういう制作スタンスは変わらない？

**中田**　そうですね。ゲームを作っていくうえで一番主役になるのはやっぱりプログラマを中心とした職人系だと思いますから。今後も高度なことをやっていきたいですね（笑）。

（12月3日、スクウェア本社内にて収録。本文中、敬称略）



先の話に出てきた飛び道具。この2つ以外の武器もあるらしいのだが…



壁に当たった場合なども弾かれる

**POINT 障害物の当たり判定**



突きが外れ、反動で刀を弾かれる御門。体勢を直しつつ二撃目を狙うが、間髪入れず空蝉の一閃が。障害物に当たり判定がついたことで、このようなスキが生じる場面が出てくるのだ。



PlayStation

## 聴け! この魂の歌を

シンフォニック・ロールプレイングゲーム

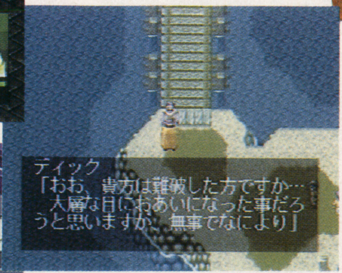
# 黄昏（たそがれ）のオード

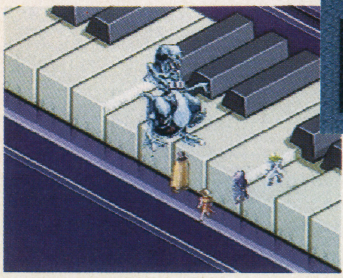
# ODE TO THE SUNSET ERA



**放浪の吟遊詩人が流れ着いた、多数の島々からなる世界・ハルモニア。**
**ハルモニアは、歌が魔力を持っていた。**
**彼はその世界に秘められた謎を解くために旅立つ。**



**音にちなんだ数々のエピソード**

「鍵盤の階段」「音の森」「旋律の洞窟」など音にちなんだ仕掛けがいっぱい。

**気鋭のスタッフが参加**

音楽は「野見祐二」、キャラクターデザインは「弘司」。

**歌魔法自動作曲システム**

文字を入力すると、自動的に作曲され、歌魔法が画面に流れます。

**本日発売**
**予価5800円(税別)**

©1996TONKINHOUSE

トンキンハウス 〒114 東京都北区堀船2-17-1



**黄昏のオード発売記念**
**「Heart of Atbion」プレゼント!**

ハルモニアの善神、アトビオンの魂が封入されている魔法球を抽選で500名様にプレゼント。パッケージについている初回限定シールを貼って応募してください。




# マリオカート64 MARIO KART 64 タイムトライアルキャンペーン

12/14[土]▼2/2[日]



このポスターのお店で「マリオカート64」を買って「タイムトライアルキャンペーン」に参加すると、わくわくどきどきオリジナルグッズや豪華賞品がもらえる!!

1




マリオサーキットコースの公認タイム(1分30秒00)をクリアするとライセンスカードがもらえるぞ!

2



抽選で、金色に光輝く「オリジナルゴールドコントローラ」を10,000名にプレゼントだ!

3



上位10名はTV「64マリオスタジアム」グランドチャンピオン大会に出場し、豪華商品を手に入れろ!


任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999　大阪(06)376-3355　京都(075)525-3444　名古屋(052)586-3000　岡山(086)255-2130　札幌(011)612-4144
©Nintendo
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

# FIGHTERS MEGAMiX

**ボスキャラ、シバの能力から、バイパーズモードでの各キャラの闘い方と、アーマー破壊技やガード&アタック技を解析。**

格闘アクション **ファイターズメガミックス**
セガ
SS 発売中 5800円
バックアップメモリー対応（23ブロック）
同画面対戦可能(2人まで)



いかにも悪そうな面構え。武器を持っているあたりバイパーズ寄りのキャラなのか?

## ボスキャラ・シバの能力とコマンド

以前から存在を紹介していたボスキャラの姿と名前が今回判明した。彼の名前はシバ。凶悪そうな面構えに、アラビア風の装束で身を包み、剣を交えた攻撃で襲いかかってくる。

プレイヤーキャラとして使った場合、連打系の技が少ないので、やや使いにくいが、強力なガード不能技を持っているのが強みといえる。

## ヤツはどこにいる

このキャラは、1PモードのHコースのボスキャラとして存在しており、そのコースをクリアするとプレイヤーキャラとして使えるようになる。




Hコースは、ABCDコースクリア後に出現する

## 凶悪!! ガード不能技

ボスキャラだからなのか、シバはガード不能技を持っている。ほとんどが出の遅いものばかりだが、アーマー破壊効果をも併せ持つものが多いので積極的に狙っていきたいところ。中距離離戦に、置いておくように出すと有効だろう。



必ず当たる。ガード中に入力し、Gを放してPで出すのが有効テク

どのように相手がガードをしていても



## この技を使え

P+Kの技はアーマー破壊効果を持ち、相手の技を潰すような動きをしながら攻撃するので、相手の技の出掛かりを読んで、重ねておくように出しておくのがポイント。

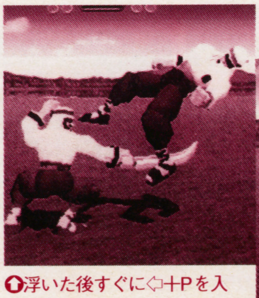
連打系の技は⇨⇨P+Kからのパターンぐらいしかなく、最初のパンチの発生まで2フレームかかってしまうので少し使いにくい。剣をメインに闘うのがシバ使いの王道。



技の出があまり速くないので、回避される危険性もはらむが、比較的判定の強い技

## コンボはここからつなぐ

基本的に浮かせ技をあまり持っていないのがツライが、⬀Pで浮かせて⇨⇨P+Kというパターンと、⬀+Pでつなげて、アーマー破壊を狙うという手もある。



⬀Pで相手を浮かせる。⇨⇨Kでも浮くが、使い難い



浮いた後すぐに⇦+Pを入力。比較的入りやすいコンボ

### シバの主要固有技

| コマンド | 技の名称 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇨⇨P+KPP | プギラートゥス | |
| ⇨P | クビトゥム | |
| ⬀P | メントゥム | |
| ⇨⇨P | アルスグラディイー | ガード不能 |
| ⇦⇨P | サンクティオー | ガード不能 |
| ⇦P | ディーフェンシオー・グラディウス | ガード不能 |
| P+K | オディウム・プグヌス | |
| P+K+G | オッサ・カプティス | |
| ⇧G⇩P | メディウス・ロクス | ガード不能 |
| ⇧G⇩P+K | メディウス・ロクス（コンボ始動） | ガード不能 |
| ⇧G⇩P+K⇨⇨P | プグナ・シングラーリス | ガード不能 |
| ⇧G⇩P+K⇨⇨P⇦⇨P | ケルターメン・シングラーレ | ガード不能 |
| ⇧G⇩P+K⇨⇨P⇦⇨P⇦P | エクストレーマ・デークレートーリア | ガード不能 |
| KP | キルクイトゥス | Kヒット後 |
| ⇩P | コクサ・プグヌス | |
| ⇨⇨P+KK | ガウディオム | |
| ⇨⇨P+KPK | インクルシオー・スビタ | |
| KPK+G | キルクイトゥ・アートレータ | Kヒット後 |
| ⬀K | ディーグレッスス | |
| ⇨⇨P+KPPK | エーラーティオ・ヴォルプターリア | |
| ⇩K | コクサ・フェムル | |
| KP⇩K+G | キルクイトゥ・コクサ・フェムル | Kヒット後 |
| P+G | ルクターティオー | 敵近く |
| P+G | プレヘンデレ | 敵の横近く |
| P+G | スピーナ・ドルシー | 敵後ろ向き立ち近く |
| P+G | スピーナ・ドルシー | 敵後ろ向きしゃがみ近く |
| ⇦⇨P+K+G | サングイス・クラマーレー | 敵近く |
| ⇧+P | アクロバテース | 敵ダウン |
| ⇩P | ラミア・セプルクルム | 敵ダウン |
| ⇩K | グロプス | 敵ダウン |
| P | イーレ・プグヌス | 走り中 |
| K | イーレ・ゲヌ | 走り中 |
| ⬂+K | イーレ・ルスキニア | 走り中 |
| ⇧+K | イーレ・コルンバ | 走り中 |
| P+G | イーレ・ウメルス | 走り中 |
| 走り中⇩K | イーレ・トラヘレ | 走り中 |

※表、文中のアルファベットはP：パンチ、K：キック、G：ガード、E：エスケープを示している。矢印の⇨は短く、➡は長く入力することを示し、＋は同時押しを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

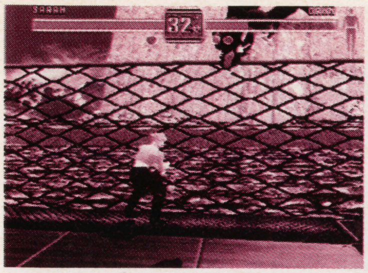
©SEGA

# FV(ファイティングバイパーズ)モードを攻略

FVモードでは、相手を浮かせたとき、VFモードよりも高く浮いたり、アーマー破壊技、受け身、ガード&アタック技が使えるので、VFモードとは違った戦い方が必要だ。
ここでは、FVモードの特徴や戦い方を考えながら攻略していく。

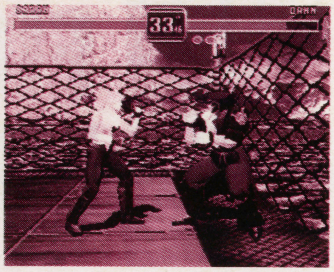
## どっちが有利 VFキャラVS FVキャラ

FVキャラには使い勝手の良い強力な技があったが、それらの技は少し弱くなった。VFキャラは受け身やガード&アタック技が加わったが、アーマーやアーマー破壊技の数の違いから少々FVキャラが有利か。



⬆VFモードよりも相手をより高く浮かせることができる。連続技をつなぎやすい

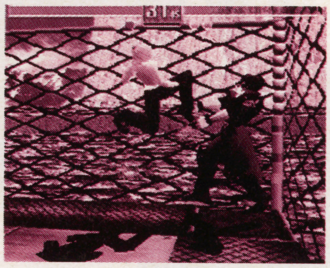
⬇壁のある戦いはFVキャラが得意。壁を利用したさまざまな技を持っている。

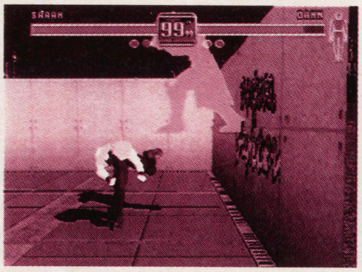


## 浮いたら受け身で逆転をねらえ

FVモードでは、浮かされても一定の高さ以上ならP＋K＋Gで受け身が取れる。受け身は両刃の剣で、壁際で受け身を取るタイミングを誤ると相手からの猛烈なラッシュで、大ダメージを受けてしまう。肝心なのは相手のタイミングをずらし、反撃のチャンスに替えることである。

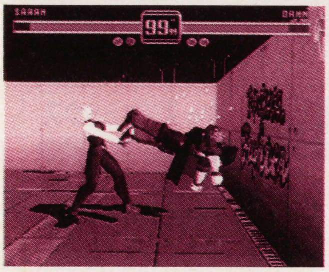
⬇高く浮かされて、サラの連続技をなすすべもなく受けているバンだが…





⬆FVモードでは受け身ができる。これで態勢を立て直すことが可能だ

⬇さらにここから反撃をすることもできる。これで浮かされても安心？

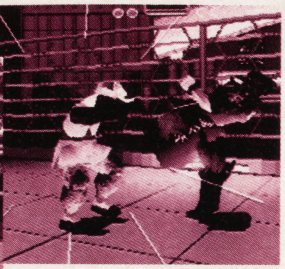


## ガード&アタックにアーマー破壊技

FVモードでは、ガード&アタック技やアーマー破壊技が使える。これらの技は強力で、使い勝手も良いので、戦いの主軸に織り交ぜていくべき技ではある。ここではガード&アタック技とアーマー破壊技の特性について解説しよう。

### ガード&アタック

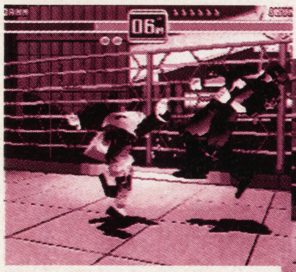
ガード&アタックは、その名の通りガードと攻撃とを兼ね備えた技である。敵の攻撃をガードした後に攻撃できるため、敵にラッシュをかけられても一発逆転が可能である。



⬆バンの蹴りが舜帝を襲う。舜帝はガード&アタック技で応戦

⬇バンの蹴りが決まったかに思えたが、舜帝はきっちりガード





⬆さらに舜帝の反撃がバンにヒット!! これがガード&アタックだ！

### アーマー破壊技

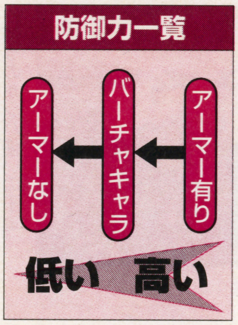
アーマーの耐久力がなくなると、体力ゲージ横のアーマーゲージが点滅する。この時にアーマー破壊技を当てると、アーマーを破壊できる。アーマーを破壊されると、通常より多くのダメージをくらうようになる。

⬇アーマーの耐久力がなくなると、アーマーゲージが点滅





⬆ここでアーマー破壊技を当てるとアーマーが破壊できる







➡同じ技を当てたのに、体力ゲージの減り具合がまるで違うのだ

## アーマー以外にも武器破壊も可能！

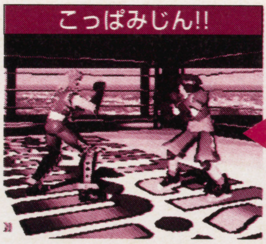
ピッキーのスケボーやラクセルのギターなどの武器は、武器攻撃を一定回数行うと点滅し、その状態で攻撃を受けると武器が破壊される。武器が破壊されると、武器攻撃のリーチが短くなり、攻撃力も減る。



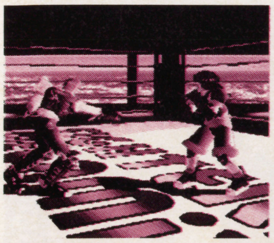

⬆武器での攻撃はリーチが長く強力なものが多い。これでは、武器を持たないキャラが不利か？




⬆武器攻撃を一定回数使うと、武器が赤く点滅しはじめる。これ以降に敵の攻撃を受けると…




⬆なんと武器が壊れてしまった。武器がなくなると、武器攻撃はできなくなってしまうのか？



⬆武器攻撃を出してみた。モーションこそ同じだが、武器がないからリーチがけっこう短いぞ

※表、文中のアルファベットはP：パンチ、K：キック、G：ガード、E：エスケープを示している。矢印の⇨は短く、➡は長く入力することを示し、＋は同時押しを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

DATA ATTACK データアタック

# 迷える小羊のためのデータ攻略講座

# 全22人のアーマー破壊、ガード&アタック技を公開

## 結城 晶

揚炮は、敵を浮かせる効果があるが、FVモードではさらに浮きが大きく、揚炮→揚炮→修羅覇王靠華山のような連続技ができる。

**●この技でアーマーを破壊**
白虎双掌打はコマンドが少し難しいが、その分破壊力も大きい。アキラのアーマー破壊技は、使い勝手の良いものが多いぞ。



⇧猛虎硬爬山の強力版ともいうべき技である

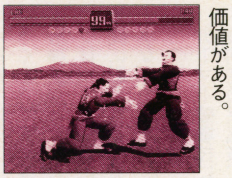
### アキラのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P＋K＋G | ガード後上歩頂肘 | ガード&アタック技 |
| ⇦⇨⇨P＋K | 鉄山靠 | アーマー破壊技 |
| ⬇⇦⇨P | 白虎双掌打 | アーマー破壊技 |
| ⇦⇨P＋K＋G | 貼山靠 | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋G | ダッシュからタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋K | ダッシュ鉄山靠 | アーマー破壊技 |

## ラウ・チェン

ラウは、アーマー破壊技の双虎烈把→飛燕転身掌→連環転身脚という連続技が入る。タイミングがシビアなので、飛燕転身掌は早めに入れよう。

**●この技でアーマーを破壊**
転身双虎掌は、入力がかなり難しい技だがそれだけに使い勝手は良いので、ラウ使いは練習をしてでも身につけるだけの価値がある。



⇧3発目がアーマー破壊技なのでこれを当てよう

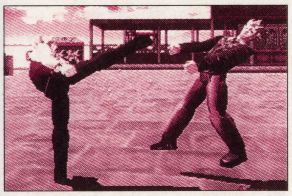
### ラウ・チェンのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P＋K＋G | ガード後双虎烈把 | ガード&アタック技 |
| ⬁P＋K | 双虎烈把 | アーマー破壊技 |
| P⇦P⇨P | 転身双虎掌 | アーマー破壊技 |
| ⇦⇨⇨P | 燕子掌 | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋G | ダッシュからタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |

## ジャッキー・ブライアント

ニーキックからのスラントロースピンキックなどはFVモードならではの技。サマーソルトキックもガード&アタック技となる。

**●この技でアーマーを破壊**
ライトニングストームをすべて当てるのは困難だが壁際で浮かせればすべて入る。ぜひ狙いたい技だ。



⇧5段攻撃である。4、5段目がガード破壊技になっているのだ

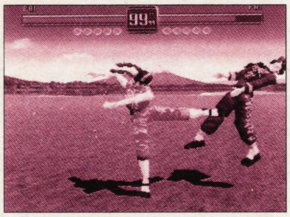
### ジャッキーのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P＋K＋G | ガード後サマーソルトキック | ガード&アタック技 |
| ⬂K | サマーソルトキック | アーマー破壊技 |
| ⬀P＋KKKKK | ライトニングストーム | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋G | ダッシュからタックル | アーマー破壊技 |

## パイ・チェン

燕子双掌→燕子双掌までは、FVモードでも決まるが、FVモードではさらに連環転身掃脚まで入ってしまう。確実に決められるまで修行すべし。

**●この技でアーマーを破壊**
高端脚はパイの数少ないアーマー破壊技の1つ。このほかのアーマー破壊技はダッシュ技で実用性に乏しいのだ。



⇧しゃがんだ相手には入らないのが痛い。浮いた相手に入れよう

### パイ・チェンのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P＋K＋G | ガード後燕陣旋風脚 | ガード&アタック技 |
| ⇨⇨K | 高端脚 | アーマー破壊技 |
| 走り中K | ダッシュからキック | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |

## サラ・ブライアント

トーキックジャックナイフからのガード&アタック技がおすすめ。サマーソルトキックも入るが、相手のアーマーを破壊できる分お得。

**●この技でアーマーを破壊**
ドラゴンスマッシュキャノンは、アーマー破壊技のうえに浮かせ技で、この技から空中コンボにつなげられる。



⇧ドラゴンスマッシュキャノンはいろいろな技につなげられるぞ

### サラのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P＋K＋G | ガード後サマーソルトキック | ガード&アタック技 |
| ⬀K | ドラゴンスマッシュキャノン | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋G | ダッシュからタックル | アーマー破壊技 |

## ウルフ・ホークフィールド

ウルフは、ショートショルダー→ショートショルダー→パンチ→フロントロールキックというマニア好みの4段攻撃が決まる。

**●この技でアーマーを破壊**
ウルフはアーマー破壊技が豊富だが上段攻撃が多い。グリズリーラリアットは下段攻撃のうえにアーマーを破壊できるのが結構重宝だ。破壊しづらい下段アーマーはこれで壊せ。



⇧下段のアーマーを破壊できる技は貴重だぞ

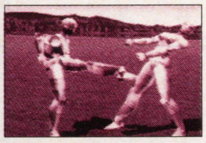
### ウルフ・ホークフィールドのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P＋K＋G | ガード後キャッチ | ガード&アタック技 |
| ⇦⇨P | ショルダーアタック | アーマー破壊技 |
| ⬃K | ドロップキック | アーマー破壊技 |
| ⬁P＋K | グリズリーラリアット | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋K | ランニングショルダーアタック | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋G | ダッシュからタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |

## デュラル

ダブルジョイントパッドからコンボエルボーサマーの空中コンボが強力。

**●この技でアーマーを破壊**
小ジャンプから3段蹴りを出すデュラルオリジナルの浮身連脚。中距離からの牽制や奇襲に使い勝手のよい技。



⇧必殺の3連脚!!

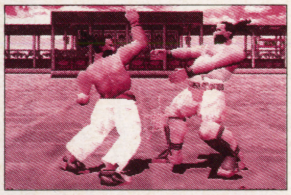
### デュラルのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P+K+G | ガード後弧延落 | ガード&アタック技 |
| ⇦⇨P | ショルダーアタック | アーマー破壊技 |
| ⇦⬁PP | ライジングハンマー | アーマー破壊技 |
| ⇨⇨K+G | 葉呀龍 | アーマー破壊技 |
| ⇨⇨P+K+G | 雷龍飛翔脚 | アーマー破壊技 |
| ⇨⇨⇨K+G | 浮身連脚 | アーマー破壊技 |
| ⇦⇨⇨P+K | 鉄山靠 | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ダッシュからタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |

## ジェフリー・マクワイルド

アーマー破壊技を単体で当てるよりも、ニーアタックからライジングハンマーのような連続技で当てた方が確実に当てられるぞ。

**●この技でアーマーを破壊**
アーマー破壊技では、ケンカアッパーが中段攻撃で使い勝手も良い。投げをしかけて警戒させて、しゃがんだところに使うと効果的だが、過信は禁物。



⇧投げを警戒してしゃがむやつにはケンカアッパーを食らわせろ

### ジェフリー・マクワイドのアーマー破壊技とガード&アタック技

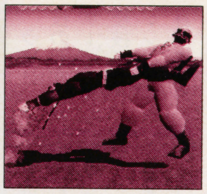
| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P＋K＋G | ガード後ケンカアッパー | ガード&アタック技 |
| ⇦⇨P＋K | ヘッドアタック | ガード&アタック技 |
| ⇦⬁PP | ライジングハンマー | アーマー破壊技 |
| ⬁⬁P | ケンカアッパー | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |
| 走り中P＋G追加 | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |

## 影丸

バイパーズモードでは高く浮くので、弧延落↓影刃↓散弾裏蹴りがつながる。コツは相手が地面に落ちた瞬間に影刃を当てるコトが大事なポイント。

**●この技でアーマーを破壊**

アーマー破壊技になった下段判定の突進技、雷龍飛翔脚。スタート時より離れた間合いから、同じく突進技で中段攻撃の葉呀龍との2択で攻めると有効。近づかれたら弧延落で対応。



⇧一回転して足から突っ込む忍者チックな技

### 影丸のアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P+K+G | ガード後弧延落 | ガード&アタック技 |
| ⇨⇦P+K+G | ガード後ハリケーンパンチ | ガード&アタック技 |
| ⇨⇨K+G | 葉呀龍 | アーマー破壊技 |
| ⇨⇨P+K+G | 雷龍飛翔脚 | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | 地滑り | アーマー破壊技 |

## バン

技の大半が単発なので、やはり、拳華火からのコンボがメイン。壁投げから鉄山靠が痛い。

**●この技でアーマーを破壊**

バンの下段アーマー破壊技、仁義撃闘破。リーチ、威力と折り紙付で2択や牽制にと大活躍する技。



⇧下段を襲う漢の一撃！

### バンのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | 肘鉄砲 | ガード&アタック技 |
| ⇦⇩⇗P | 甲破弾 | ガード&アタック技 |
| ➡P | 超衆賭麗斗 | アーマー破壊技 |
| ⇗⬊P | 仁義撃闘破 | アーマー破壊技 |
| ⇦⇨⇨P+K | 鉄山靠 | アーマー破壊技 |
| ⇦⇨P | 根性肘 | アーマー破壊技 |
| P+K+G | 弔般 | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | 疾走竜狗留 | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | 滑込鬼苦 | アーマー破壊技 |
| 走り中P+K | 奪首鉄山 | アーマー破壊技 |

## 舜帝

侵歩酔硬手（⇦⇘P）で浮かして、何仙姑を決める。たまに、連飛跳撃↓ダウン攻撃などで受け身のタイミングを惑わすのも重要だ。

**●この技でアーマーを破壊**

瞬帝のアーマー破壊技は、⇦P＋K＋Gがいい。ガード&アタック効果を持つので、こちらの技の発動時に相手の技をガードしつつ反撃ができる。



⇧歳を感じさせない瞬帝の一撃。使いやすいがリーチは短めだ

### 舜帝のアーマー破壊技とガード&アタック技

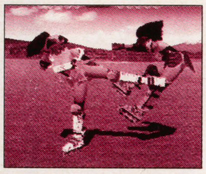
| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P+K+G | ガード後挑腕撩拳 | ガード&アタック技 |
| ⇦⇨P+K+G | ガード後横寝 | ガード&アタック技 |
| ⇨⇦P+K+G | ガード後倒脚 | ガード&アタック技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |

## グレイス

グレイスはどちらかというと地上戦タイプ。しかし、レッグラウンチが決まれば、サマー、ロングアクセスターンで空中コンボも可能。

**●この技でアーマーを破壊**

グレイスのブロックバスターは、アーマー破壊技のなかでは1番リーチがある。他に可もなく不可もない技だが、攻めキャラなのであまり気にすることはない。



⇧グレイスのブロックバスター。勝手は悪くない

### グレースのアーマー破壊技とガード&アタック技

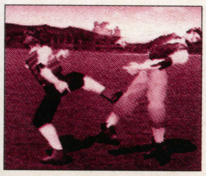
| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | ブロックスクラップ | ガード&アタック技 |
| ⇦K | ブロックバスター | ガード&アタック技 |
| ⇨⇨P | ティップスラップ | アーマー破壊技 |
| PPK | ビートブロックバスター | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ランニングタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## リオン・ラファール

リオンは浮かし技に、勾手提膝、縦跳穿掌を使いコンボを決める。浮きの高さに応じて斧刃連端脚、連捶腿などを使い分けるべし。

**●この技でアーマーを破壊**

リオンの持つ登旋腿は2段目がアーマー破壊技。それを利用し、下段攻撃の1段目で止めて、投げ、中段攻撃に移るなどができ、柔軟さを持つ便利な技。



⇧下段、上段と攻撃判定が変わるアーマー破壊技

### リオンのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P+K+G | ガード後縦跳穿掌 | ガード&アタック技 |
| ⇨⇨P | 箭疾歩 | アーマー破壊技 |
| ⇦P+K | 蓁山双勾手 | アーマー破壊技 |
| ⇩KK+G | 登旋腿 | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ダッシュからタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | ダッシュからスライディング | アーマー破壊技 |

## ラクセル

普段はスカイスクリーマー、相手が画面端時はデスキャノンを使い、空中コンボを狙う。特に後者は投げ技なので有効度は高い。

**●この技でアーマーを破壊**

アーマー破壊にはデススピンキックを使う。ガード、ヒット問わずに追加コマンドで、つぎの蹴り技を出し、相手の出鼻をくじくように戦おう。



⇧回転蹴りのデススピンキック。速い!

### ラクセルのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | ライトニングアッパー | ガード&アタック技 |
| ⇦K | ブロックバスター | ガード&アタック技 |
| PPK | ルックス・ザット・キル | アーマー破壊技 |
| ⇨⇨P | ギタートラスト | アーマー破壊技 |
| ⇨K+G | デススピンキック | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ランニングタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## トキオ

トキオの浮かせ技にはオープンアッパーを使い、ヒット後浮いた相手に、オープンロールで空中コンボを狙っていく。

**●この技でアーマーを破壊**

ガード&アタック技でもないのに、相手の上段攻撃をかわしつつ蹴り（パンチ）を叩き込む技。ベリーフラップキック（パンチ）がお推め。



⇧いきなり地べたにへたり込み、すぐさまキック

### トキオのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦K | ブロックバスター | ガード&アタック技 |
| ⇖KK⇨K | ダブルクラッチキック | アーマー破壊技 |
| ⇖K+G⇨K | スターライトダンサー | アーマー破壊技 |
| ⇨⇩P+K+GP | ベリーフラップパンチ | アーマー破壊技 |
| ⇨⇩P+K+GK | ベリーフラップキック | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ランニングタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## クマちゃん

クマチャンの空中コンボは、アーマー破壊技のパンチ2001で、浮かしてからの⇨＋P（1～6発）が強力だ。

**●この技でアーマーを破壊**

ハローテックは、下段アーマー破壊技で、普段から動きのわかりづらいクマチャンが、いきなり下段攻撃をするので効果的。スタート時の間合いから出すと牽制にもなり便利。



⇧熊対パンダ。熊の下段攻撃がパンダを襲う！

### クマちゃんのアーマー破壊技とガード&アタック技

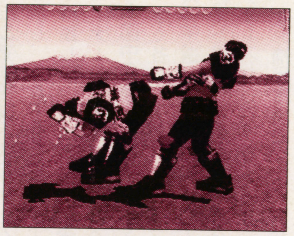
| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | パンチ2001 | ガード&アタック技 |
| ⇦K | キック2001 | ガード&アタック技 |
| ⇨⇨P | オックスタック | アーマー破壊技 |
| ⇖⇖P | ハローテック | アーマー破壊技 |
| P⇖P⇨P+G | ハッピーパーレル | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | 突撃クマアタック | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | 突撃滑りグマ | アーマー破壊技 |

※表、文中のアルファベットはP：パンチ、K：キック、G：ガード、E：エスケープを示している。矢印の⇨は短く、➡は長く入力することを示し、＋は同時押しを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

## サンマン

⇦P+Gで浮かし、相手の落下地点までショートダッシュし、すかさずGボタンでキャンセル。落ちてきた相手を⇦+P（1～5発）の連打で攻撃。

●この技でアーマーを破壊
サンマンにとって防戦時の頼みの綱といえるブロックボンバー。反撃のチャンスは一瞬たりとも見逃すな！



⬆ガード&アタック技のブロックボンバー。攻撃をガード後に反撃

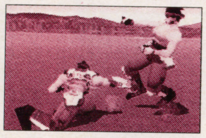
### サンマンのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦K | ブロックボンバー | ガード&アタック技 |
| ⇨⇨P | エルボースマッシュ | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## ジェーン

ジェーンは⬂Pのトスアッパーで浮かして、コンボスイッチアッパーやフック（P+K）の空中コンボを決めよう。

●この技でアーマーを破壊
普段トルネードパンチで攻撃する間合いで、このクロールトルネードを出すとかなりの確率で当たってくれる。



⬆下段アーマー破壊技。リーチはあるが出は遅い

### ジェーンのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | ブロックストレート | ガード&アタック技 |
| PP⇦P | コンボブロックストレート | アーマー破壊技 |
| ⇨⇨P | パワースマッシュ | アーマー破壊技 |
| ⇦⬃⇩⬂⇨P | トルネードパンチ | アーマー破壊技 |
| ⇨⇩⬂P | クロールトルネードパンチ | アーマー破壊技 |
| P+K | フック | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ランニングタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## ハニー

新技としてのP+K+G⬂Pで浮かせて、キャットサマーキックへ連携。⬂Pが⬂Kの場合はコンボキャットキックに連携。

●この技でアーマーを破壊
ダブルローキック&ディップはリーチが長い下段攻撃のうえ、最後の攻撃がアーマー破壊攻撃になっており、なかなかお得。



⬆相手の突進を止めるのに使うのも一手

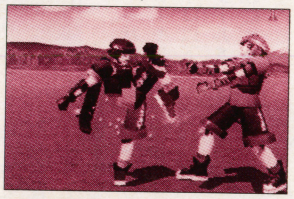
### ハニーのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | ブロックスラップ | ガード&アタック技 |
| ⇦K | ブロックボンバー | ガード&アタック技 |
| ⇨⇨P | キャットスラップ | アーマー破壊技 |
| ⬂⬂P | ディップ・ザ・レッグ | アーマー破壊技 |
| ⬇KK⇩P | ダブルローキック&ディップ | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ランニングタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## ピッキー

浮きが高いのでコンボスキッピングニー↓ワンツーニーの最後にKを加えたコンボにつなげることができる。スケボー破壊に注意。

●この技でアーマーを破壊
浮かせられるブロックアッパーより、ガード&アタック技返しが楽に狙えるブロックニーがお薦め。



⬆技の出が遅いが、ガード&アタック能力が高いブロックニー

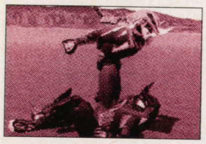
### ピッキーのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | ブロックアッパー | ガード&アタック技 |
| ⇦K | ブロックニー | ガード&アタック技 |
| ⇦⇨⇨P | ボードスラップ | アーマー破壊技 |
| 走り中P | ランニングボードスラップ | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## B.M.

下段から始まるロー・プレリュードで浮かせてからのエクストリーム・デスシンフォニーが、使いやすい。

●この技でアーマーを破壊
B.M.とマーラーが持つダウン攻撃で、アーマー破壊技のレッキング・ダイブがお薦め。



⬆倒れた敵に無情の一撃

### B.M.のアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦P | ブロックストレート | ガード&アタック技 |
| ⇦K | ブロックバスター | ガード&アタック技 |
| ⇦K+G | ブロックニー | ガード&アタック技 |
| ⇦⬃⇩⬂⇨P | ハリケーンパンチ | アーマー破壊技 |
| PP⇨KP⇨P⇦⬃⇩⬂⇨P | エクストリーム・デスフィナーレ | アーマー破壊技 |
| ⇧+G⇩KKP | クロス・ディストラクション | アーマー破壊技 |
| ⇧+P | レッキング・ダイブ（敵ダウン時） | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ランニングタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## マーラー

マーラーのコンボはブローコンボ・アッパーや、ストロングアッパーで相手を浮かし、エクストリーム・デスシンフォニーで追撃。

●この技でアーマーを破壊
アーマー破壊技ハリケーンパンチ。まともにくらうと、体力ゲージ半分は喰らう。まさに懐刀的な技。



⬆新生マーラーのハリケーンパンチ。絶大な威力を誇る技だ

### マーラーのアーマー破壊技とガード&アタック技

| コマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|
| ⇦⬃⇩⬂⇨P | ハリケーンパンチ | アーマー破壊技 |
| PP⇨KP⇨P⇦⇩⇨P | エクストリーム・デスフィナーレ | アーマー破壊技 |
| ⇧+P | レッキング・ダイブ（敵ダウン時） | アーマー破壊技 |
| 走り中P+G | ランニングタックル | アーマー破壊技 |
| 走り中⇩K | スライディングキック | アーマー破壊技 |

## おわびと訂正

12月20日発売の本誌記事「FIGHTERS MEGAMiX」（79～91ページ）中のキャラ別固有技の表の一部に誤りがありました。以下のように訂正しておわびいたします。

**ジャッキー**
ターンスラントロースピンキック(⇩PK → ⬇PK)
サイドフックキック(→ スピニングキックターン)
ダブルスピンナックル(⇦PP → ⬅PP)
ターンナックルスピニングキック(→備考:敵背後右足が前)
ターンナックルサイドキック(→備考:敵背後左足が前)
スラントロースピンキック(⬂PK → ⬊PK)
コンボエルボーナックルスピン(→備考:はなれた間合いから)
コンボエルボーナックルロースピン(→備考:はなれた間合いから)
スピニングキック・ロースピン(→スピニングキック・ロースピンキック)
フェースクラッシャー(敵後ろ向き立ち近く → 敵背後近く)

**サラ**
フルスピンダイブ(→フルスピンヒールキック ⇧+K)

**ラウ**
連掌転身掃脚(⬂PPP⬇K → ⬂PPP⇩K)
転身爪把掌(→転身爪巴掌)
猛虎背襲(敵後ろ向き → 敵背後近く)
騰空虎穿脚(⬃K → ⬂K)

**パイ**
飛燕翻胯 (→飛燕翻跨)

**ウルフ**
トマホークフラッシュ(→トマホークフラッシュ ⇨P+K)
グリズリーラリアート(→グリズリーラリアット)
ジャーマンスープレックス(敵後ろ向きしゃがみ近く → 敵しゃがみ、敵の背後)
トマホークチョップ(→トマホーク・チョップ)

**ジェフリー**
ニーハンマー(⇦KP → ⬅KP)
ウォールワイプスロー(P+G → ⬂P+G)
ボディリフト(→ボディーリフト)

**影丸**
影刃(⇨⇩⬂ → ⇨⇩⬂P)
影刃(前転、後転 → 前転または後転後)
落葉旋風弾(⬋K → ⬋+K)
さんだんふうじんしゃく(→さんだんふうじんきゃく)
風閃人(→風閃刃)
針鼠弾(前転、後転 → 前転または後転後)
葉裏霞(敵後ろ向き、しゃがみ近く → 敵しゃがみ、敵の背後)

**瞬帝**
連撃後下蹴腿(→連撃後下襲腿)
旋風掃腿(⇩K+G → ⬇K+G)
連前旋掃腿(⇩P+KK → ⬇P+KK)
倒地反衝爪(⬃P+K → ⇧+P)
騰空飛天砲(→騰空飛天砲)
翻身連穿脚(→翻身連旋脚)
酔歩転身肘(→備考:酒+3)

**リオン**
騰空撃掌(⬂P → ⬂+P)
騰空背撃掌(⬃P → ⬃+P)
騰撃連捶(⬂PP → ⬊PP)
掛統腿(⇩KK → ⇧+KK)
採手砲靠(→採取砲靠)
転身双勾手(→貼身双勾手)
前掃腿(⇩KK → ⬇KK)

**デュラル**
ダブルジョイントバッド(⇨PK → ➡PK)
盤肘連環手(⇨PP → ➡PP)
落葉旋風弾(⬋K → ⬋+K)
酔歩転身肘(酒+5 → 酒+3)
スラントロースピンキック(⬂PK → ⬊PK)

**バン**
杞憂補徽肘(P+K → P+G)

**グレイス**
シットスピン5(K+GKKKKK → K+GKKKK)
シットビートスピン(⇩PK → ⬇PK)
シェルブレイクエルボー(P+K → P+G)
ビートブックバスター(→ビートブロックバスター)

**ラクセル**
フライングタスク(⇩+P → ⇧+P)
デスドロップ(敵ダウン → 敵のダウン近く)
デススピン・スラッシュ(⇨K+G⇩⬂⇨K+G → ⇨K+G⇩⬂⇨K)
デススピン・ローラー(→備考消去)
スライディングキック(→備考消去)
サマーソルトキック(→備考消去)
デトロイトロックダウン(敵近く壁が前 → 敵近く)

**サンマン**
ファイナルオーバードライブ(⇨⬂⇩⇦P+G⇨⇦P+G⇦⇩⇨⇧⇦P → ⇨⬂⇩⬁⇦P+G⇨⇦P+G⇦⇩⇨⇧⇦P+G)
シーライオンハッグ(→技自体を削除)
エレファントハッグ(敵近く壁が前 → 敵近く)
パワーハンティング(敵近く → 敵近くしゃがみ壁が前)
マックストリップ(敵ダウン → 敵ダウン、敵の頭近く)
ジャイアントスィング2(相手ダウン、相手頭近く → 敵ダウン、敵の足近く)

**ジェーン**
ローナックルスピン(⇩PK → ⬇PK)
タグハンドウォールクラッシュ(敵近く&壁に背向け → 敵近く壁が後ろ)

**ハニー**
ローパンチローキック(⇩PK → ⬇PK)

**ピッキー**
ローパンチテールキック(⇩PK → ⬇PK)
ローカットキック(→備考:着地ぎわ)
フラッターニードロップ(→シェルブレイクエルボー)

**B. M.**
クロスディストラクション(⇧G⇩KKP → ⇧+G⬇KKP)
ブレーンバスター(→ブレンバスター)
ディストータブルブロー(→備考:敵の左横近く)
ハイ・ダブルアクセル(→技自体を削除)
ミドル・ダブルアクセル(→技自体を削除)
ロー・ダブルアクセル(→技自体を削除)

**マーラー**
ブローコンボアッパー(→ブローコンボ・アッパー)
ローフィストスピン(⇩PK → ⬇PK)
ブレーンバスター(→ブレンバスター)
ブラックホール(⇦PKG → ⇦P+K+G)
ディストーダブルブロー(→ディストータブルブロー)
ウォールダイブ(金網登り中 → 壁登り中)

**クマチャン**
ポンポカプン(→ポカポカプン)
スパンスパンクラブ(⇦PP → ⬂PP)
ヘッダン(⇩P → ⬇P)
やまごや投げ(→備考:敵近く)
ワイルドアニマル(⇩⇨P+G → ⇩⇦P+G)
必殺クマ地獄(⇦⇨P+G⇦⇨P+G → ⇨⇦P+G⇦⇦P+G)
ハングリーベアースペシャル(⇦⇨P+G⇦⇦P+GP+G → ⇨⇦P+G⇦⇦P+GP+G)
野獣の咆哮(→野獣の咆吼)
アースクェイク(⇧K → ⇩K)
バルーンフォール(⇧P → ⇧+P)
プチプチパンチ(PPP → PP)
突撃滑りグマ(⇩K → ⇩+K)

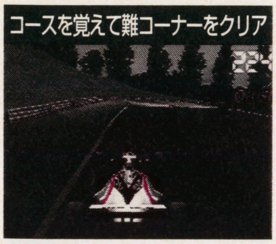
# グランプリモードの後半8コースを完全攻略
# FORMULA 1

**先週に引き続き、グランプリモードでチャンピオンを獲得するためのコース攻略をお届けしよう。タイム短縮に役立つブレーキング、およびアクセルコントロールなどを一挙に紹介するぞ。**

| レース | FORMULA 1 |
|---|---|
| | SCE(SCEI) |
| PS | 発売中 5800円 |
| | メモリーカード対応（1ブロック） ネジコン対応・通信ケーブル対戦可能（2人まで） |

## コースを前もって知り、勝利をつかめ

ここでは各コースのレイアウト図を示し、それぞれのポイントについて解説していく。ちなみに本文中のコーナー名の番号は、コースレイアウト図中のものと対応している。また各コースのコンディション別に、予選目標タイム（1周で予選を終えた場合のもの）と最適なダウンフォースセッティングを紹介した。なお補足事項となるが、路面上のレーシングラインはそのままベストラインと言える。これをトレースして走り、タイムの短縮をめざそう。



⇧コースレイアウトを知っていれば、このように先の見えない場所でも安心して攻め込める

## ダウンフォースセッティングは走りやすさで決めろ

ダウンフォースセッティングで、マシンの挙動は大幅に変化する。各コースの欄で紹介したダウンフォースセッティングは、トップスピードとハンドリングのバランスがとれた走りやすさ重視の仕様。グランプリモードで勝つための必要条件だ。

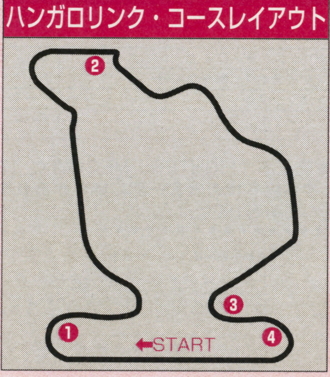
### セッティング次第で、車の挙動はガラリと変化



⇧同じ条件下で走らせてみても、キープできるラインが違ってくる

## Rd.10 ハンガリー ハンガロリンク

トップスピードを生かすエリアがほとんどない中速サーキット。おまけに、脱出後のラインが見えないブラインドコーナーも多い。ここでは高いコーナリングスピードを保つため、ダウンフォースを高めにセットするのが得策だ。




| 予選目標タイム | ダウンフォースセッティング |
|---|---|
| 1分25秒439（ドライ） | High Downforce（ドライ） |
| 1分29秒322（ウェット） | Max Downforce（ウェット） |

**❶ 60R**
コーナー進入時の勾配を上りきる直前で、ブレーキをチョンと押してアクセルをゆるめる。同時にシフトを6速→3速へダウン。コーナリングスピードは時速160キロ程度をキープするようにしよう。

**❷ 20R**
クランク状の連続コーナーだ。最初の右カーブには、シフト3速・時速120キロくらいで進入。次の左カーブでは、さらに2速へシフトダウンする。ここを小さく回り、すぐに加速態勢に移ること。このあと「FOSTER'S」の横断幕までに、時速180キロに達していればOK。

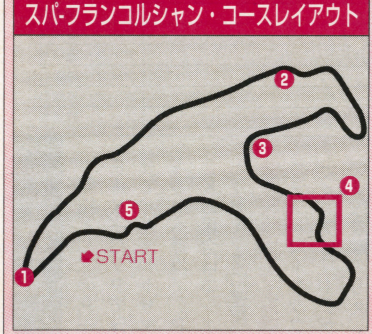
**❸ 45R**
脱出に向けて角度がきつくなるタイプのコーナー。減速してインに早めにつき、すばやくターンして立ち上がりの加速を稼げ。

**❹ 60R**
コーナー立ち上がりのあとのホームストレートで、十分に加速できるラインを取る。シフト3速、時速150キロくらいをキープして、レーシングラインを走ろう。


⇧時速150キロ前後なら、レーシングラインをトレースして走れるぞ

## Rd.11 ベルギー スパ・フランコルシャン

緑の景観がとても美しいコースだ。高速コーナーやアクセルを全開にできるポイントが多い反面、そのあとに急激な減速を強いられることが多い。ブレーキングポイントをしっかり覚えて、必要最小限の減速でコースを走り抜けろ。



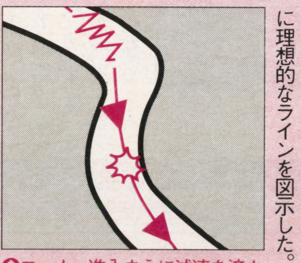

| 予選目標タイム | ダウンフォースセッティング |
|---|---|
| 2分11秒717（ドライ） | Low Downforce（ドライ） |
| 2分17秒704（ウェット） | Mid Downforce（ウェット） |

**❶ ラソース**
「FOSTER'S」のゲート状の看板を通過する直前からブレーキングを開始して、時速100キロ以下でコーナーに進入。右にハンドルを切りつつ、アクセルを小刻みにオンオフして車を脱出方向へ向ける。

**❷ レコーム**
コーナー手前の全開エリアで、コース左端に縁石がチラッと見えたらフルブレーキング。クランク状のカーブは、インとインを結んだラインを取って抜けよう。

**❸ ブランシモン**
大きな2つの左カーブが連続している。最初の左カーブでは、レーシングラインを外さないように減速すること。こうすれば、次の左カーブを全開でクリアできる。

**❹ ファーニュ**
右～左と、中速コーナーがクランク状に配置されている。2つのコーナーとも、立ち上がりの加速を重視してスローイン・ファストアウトでクリアしよう。なお、左に理想的なラインを図示した。


⇧コーナー進入まえに減速を済ませて、早めにアクセルオン

**❺ バスストップシケイン**
全開エリアからのシケイン。グリーンにペイントされた「Shell」のロゴマークが視界に入ってきたらブレーキングを始める。シフト2速、時速120キロを目安にシケインをクリアしよう。

©FOCA to Fuji Television／PSYGNOSIS
※ライン取りを示した図中に用いられている、各記号の意味は次のとおりです。←…進行方向 ⩘⩘⩘…ブレーキング ✡…アクセルオン ------…ハーフスロットル（アクセルを小刻みにオンオフ）

## Rd.12 イタリア モンツァ

| 予選目標タイム | 1分42秒615（ドライ） |
|---|---|
| | 1分47秒280（ウェット） |
| ダウンフォースセッティング | Low Downforce（ドライ） |
| | Mid Downforce（ウェット） |

シケインとストレートで構成されているといっても過言ではないコース。ストレートで稼いだ車速を殺さないためにも、コーナーでの減速を最小限に抑えて走ることが重要となってくる。

**❶レティフィロ**

長いホームストレートのあとに設置されている2連続シケイン。ブレーキングの目印はコース右側の縁石。シフトを4速にダウンして、時速180キロ程度に減速しつつ直線的なラインを走ろう。

**❷グランデ**

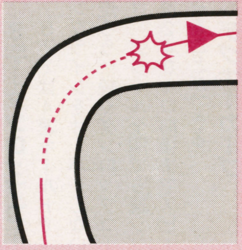
ここはレーシングラインより、さらにイン側を攻めることができる。続くストレートの「Mercedes」の横断幕までに、時速270キロに達するのが目標だ。

**❸ロッジア**

このシケインも、レティフィロ同様、コース右側の縁石を目印にブレーキングおよびシフトダウンする。イン側の縁石にタイヤを乗り上げるくらいのライン取りで、車速を殺さないように走れ。

**❹レズモ**

時速210キロを目安に、アクセルコントロールのみでレーシングラインをトレースするように走る。決してブレーキを使わずにクリアすべし。なお、理想的なライン取りは左に示した通りだ。



↑アウトにふくらまないようにアクセルをオンオフ

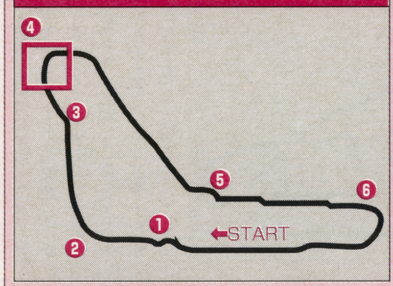
**❺アスカリシケイン**

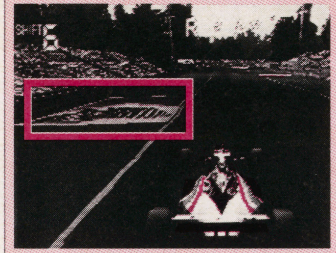
上り勾配のあとに設置されたシケイン。上り勾配の「RENAULT」の横断幕を過ぎたら、ブレーキングおよび3速へシフトダウンする走行パターンを守ろう。

**❻パラボリカ**

コース右側のグリーンにある、赤と白のツートンカラーのロゴマークを通過したらブレーキング開始。シフトは4~3速、時速200キロ程度のコーナリングスピードを保つこと。

モンツァ・コースレイアウト



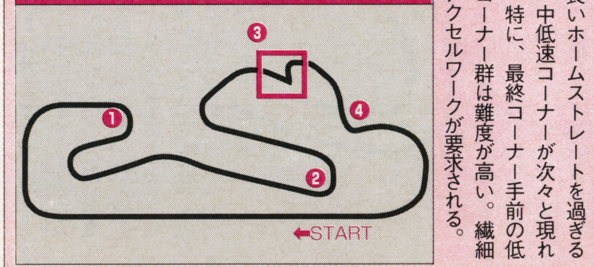
↑この芝生上にあるロゴマークを目印にブレーキングを開始しよう

## Rd.13 ポルトガル エストリル

| 予選目標タイム | 1分31秒427（ドライ） |
|---|---|
| | 1分35秒583（ウェット） |
| ダウンフォースセッティング | Low Downforce（ドライ） |
| | Mid Downforce（ウェット） |

長いホームストレートを過ぎると、中低速コーナーが次々と現れる。特に、最終コーナー手前の低速コーナー群は難度が高い。繊細なアクセルワークが要求される。

エストリル・コースレイアウト

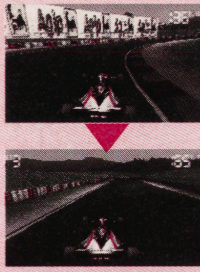



**❶ターン3**

カーブ直前にある「FOSTER S'」の横断幕を目印に、早めの減速を行う。シフトは3速、時速135キロ前後でレーシングラインをトレースすること。こうすれば、続く短いストレートでの加速が向上する。

**❷ターン6**

コーナーのアウト側にある、赤と白のタイヤバリアが近づいてきたらブレーキング開始。2速シフトで、インをキープしながら脱出しよう。



↑コーナーを脱出したらすばやく加速に移ろう

**❸ターン9**

上り勾配に2つの超低速ヘアピンが設置された難コーナーだ。進入から脱出までを1速ホールドで行う。ヘアピンとヘアピンの間ではアクセルを開け過ぎないようにして、小回りにアウト・イン・イン・ミドルのラインで走ること。



↑2つのヘアピンの間の、アクセルコントロールを的確に行おう

**❹ターン10**

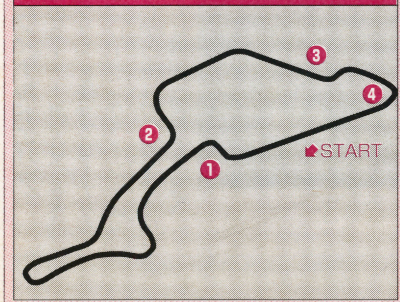
このコーナーの脱出速度が、最終コーナーおよびホームストレートでの車速の伸びに関わってくる。シフトは3速で、時速135キロ以上をキープして走ろう。

## Rd.14 ヨーロッパ ニュルブルクリンク

| 予選目標タイム | 1分35秒482（ドライ） |
|---|---|
| | 1分39秒822（ウェット） |
| ダウンフォースセッティング | Mid Downforce（ドライ） |
| | High Downforce（ウェット） |

オーバースピードで進入しがちなコーナーが多いが、ブレーキングの目安となるオブジェクトも数多く設置されているため、コースレイアウトを覚えやすい。

ニュルブルクリンク・コースレイアウト




**❶カストロールS**

ホームストレート直後の低速S字コーナー。オーバースピードで突っ込んでしまうとムダなシフトダウンを強いられてしまうので、「CAMPARI」のゲートを過ぎたあたりで減速を始めること。2つのカーブのインをつないだ直線のラインを走り抜けるのがベスト。

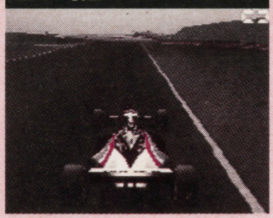
**❷ヨコハマカーブ~ピットカーブ**

ヨコハマカーブとピットカーブにはバンクがついており、脱出後のラインを他のコーナーよりもはっきりと見ることができる。その反面、実際よりもコーナー角が急であるかのように錯覚しやすい。ここでは、アクセルを戻し過ぎないようにすること。

**❸ビードルシケイン**

このシケインには、直前の上り勾配で時速150~160キロ程度まで減速してから進入する。故意にイン側の縁石に乗るように走り、2速シフト・時速130キロ以上でのクリアを目指せ。

上り勾配でブレーキング



↑この上り勾配が見えてきたらフルブレーキングの用意をする

**❹最終コーナー**

かなり鋭角のコーナー。続くホームストレートで車速を稼ぐために、レーシングラインをトレースしつつ、時速130キロ程度でコーナリングすること。



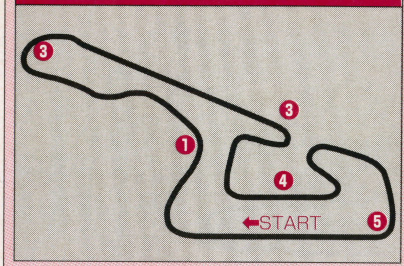
●ドラテクワンポイントレッスン　ロケットスタートを決める方法を2つ紹介しよう。その①レットシグナルからグリーンシグナルに変わる、中間タイミングでアクセルボタンを押す。その②スタートまえからアクセルボタンを連打し、グリーンシグナルが点灯したら押したままにしてスタート。

## Rd.15 パシフィック 英田

| | |
|---|---|
| 予選目標タイム | 1分22秒490（ドライ）<br>1分26秒239（ウエット） |
| ダウンフォースセッティング | Mid Downforce（ドライ）<br>High Downforce（ウエット） |

バックストレートを通過したあとの、インフィールドエリアが一番の難所だ。反面、ここをスムーズに走れるなら、ラップタイムはどんどん向上していく。

### 英田・コースレイアウト




**❶ウイリアムズコーナー**

短いストレートを分断するように設置された左コーナー。ここはブレーキを一切使わず、コーナー進入直前にアクセルを一瞬戻すだけでクリアすることができる。

**❷アットウッドカーブ**

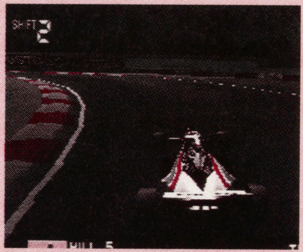
進入がきつく、脱出に向けてコーナーがゆるやかになっている。「FOSTER'S」の横断幕を通過した約1秒後に、シフトを2速にダウンしつつブレーキング開始。大きくアウトインアウトのラインを取ろう。

**❸ヘアピンコーナー**

コース左側にある、4つ目の「MOTO SPORT」の看板を過ぎたら減速する。コーナリングスピードは時速90キロ程度を保とう。

**❹インフィールドエリア**

ここのコーナー群では、基本的に2速シフトを使ってコーナリングする。レーシングラインをはみ出さないアクセルワークで、ラップタイムは確実に短縮されるぞ。




⬆2速シフトで、レーシングラインをオーバーしないように走ること

**❺最終コーナー**

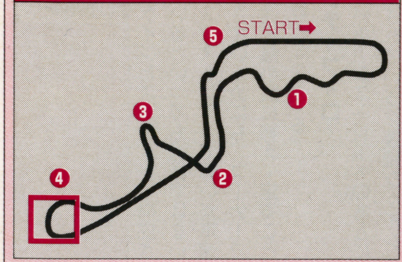
ストレートでのトップスピードを決定する大事なコーナー。アクセルのオンオフのみで減速すること。ここを立ち上がった時に、時速170キロ以上であればOK。

## Rd.16 日本 鈴鹿

| | |
|---|---|
| 予選目標タイム | 2分00秒169（ドライ）<br>2分05秒631（ウエット） |
| ダウンフォースセッティング | Mid Downforce（ドライ）<br>High Downforce（ウエット） |

前半が4速シフトを多用したテクニカルコース、後半がトップスピードの問われるハイスピードコースと、2つの性格を併せ持っている。マシンの総合的な性能が試されるサーキットと言えよう。

### 鈴鹿・コースレイアウト




**❶S字～ダンロップコーナー**

S字では4速ホールドで、レーシングラインをオーバーしないように走ろう。続くダンロップコーナーでは、アクセル全開で6速シフト、時速240キロ前後までスピードを乗せることができる。

**❷デグナーカーブ**

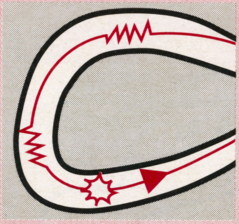
2つの右カーブが短いストレートでつながっている。1つの大きな右コーナーを回るイメージでクリアしよう。レーシングラインよりもさらにイン側を攻めるように走れ。

**❸ヘアピン**

コース右側にある「PIONEER」の看板にさしかかったら、ブレーキングしつつ1速までシフトダウン。できるだけインをキープしてコーナリングすること。

**❹スプーンカーブ**

コーナー角の異なる3つの左カーブで構成されている。最初の進入と最後の脱出の時に、計2回のブレーキングが必要になるぞ。なお、理想的なラインを左に示したので参考にしてほしい。



⬆2つのブレーキングポイントを覚えて、必要かつ十分なスピードをキープしよう

**❺シケイン～最終コーナー**

シケインにはフルブレーキングおよび1速へのシフトダウンで、時速80キロ前後まで減速したうえで進入する。続く最終コーナーはアクセル全開で回り込むこと。立ち上がりの時点で、時速200キロ以上にするのが目標だ。

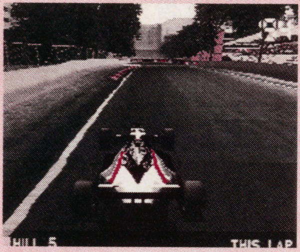
## Rd.17 オーストラリア アデレード

| | |
|---|---|
| 予選目標タイム | 1分24秒786（ドライ）<br>1分28秒640（ウエット） |
| ダウンフォースセッティング | Low Downforce（ドライ）<br>Mid Downforce（ウエット） |

ストレートと直角コーナーで構成されているコース。ここで好タイムをたたき出すには、鋭角的にマシンを走らせていてはダメ。広いコース幅を有効に使った、曲線的なライン取りが要求される。

**❶第2コーナー**

ストレートのあとの直角コーナー。ここはコーナー入口が見えてから、ブレーキングを始めても遅すぎる。コース左側にある、ゼブラパターンの縁石を目安にしてブレーキングするといいぞ。

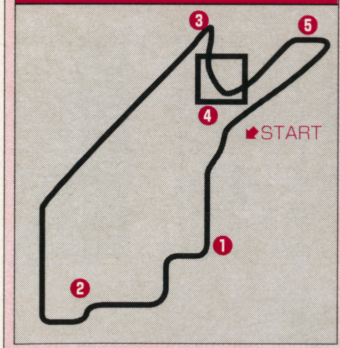



⬆前方の縁石がこのくらいに近づいたら、ブレーキングを始めよう

**❷シケイン**

このシケインは、アクセル全開で抜けることができる。2つのカーブのインとインを結ぶように走れば、5速シフト、時速230キロ程度でのクリアが可能だ。ここを抜けたあとは、再び減速して次の直角コーナーに備えよう。

### アデレード・コースレイアウト

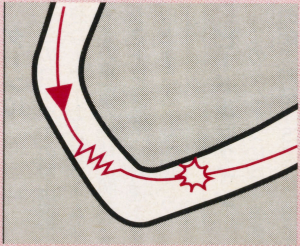



**❸ヘアピン**

コース前方にカラフルなタイヤバリアが見えてきたら、フルブレーキングかつ1速へのシフトダウンを行う。一気に時速80キロ台に減速してから、アウトインアウトでヘアピンを通過しよう。

**❹複合コーナー**

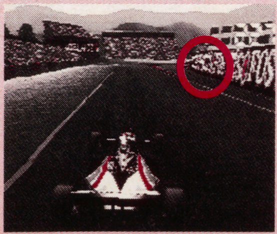
2つの左カーブで構成されたコーナー。最初の左カーブに3速全開で突っ込んだら、次の左カーブにはブレーキングしつつ、再び1速にシフトダウンして進入する。なお、理想的なライン取りを左に示したので参考にしてほしい。



⬆大きな円を描くように、2つのコーナー全体を回り込めばOKだ

**❺フォスターコーナー**

コース左側に掲げられた「FOSTER'S」の看板を過ぎたところから、ブレーキングを開始。1速シフト、時速80キロ程度で小さくターンしよう。



➡「FOSTER'S」の看板を過ぎたところで減速開始だ

※ライン取りを示した図中に用いられている、各記号の意味は次のとおりです。←…進行方向 ⋀⋀⋀…ブレーキング ☆…アクセルオン ……ハーフスロットル（アクセルを小刻みにオンオフ）

# 超ウルトラテクニック

## 冬休みはこの10本のウルテクでゲームざんまいだ！

『電脳戦機バーチャロン』に、視点切り替えなどの4つの技が発見されたぞ。そのほかにも新作ソフトのウルテクがいっぱい！

## 優 お得な隠し技4連発 電脳戦機バーチャロン SS

仮想空間で繰り広げられる高速バトルが熱いこのゲームを、さらに盛り上げる4つのウルテクが発見されたので紹介しちゃおう。（神奈川県／藤川淳）

### 2Pカラーでプレイ

タイトル画面で、アーケードモードかランキングモードかを選択するときに、Lを押してモードを決定してからゲームを始める。すると、2Pカラーの機体でプレイすることができる。

モード選択画面で、Lを押して決定する



⬆2Pカラーの機体が登場。いつもとは違った気分で戦えるぞ

### 視点切り替え

ゲーム中にXとYとZを同時に押す。すると、ボタンを押すたびに、真上、真横、拡大、通常の順に視点が切り替わるぞ。ただし、ツインスティックではコマンドを入力することができない。

ゲーム中にX、Y、Zを同時に押す


⬆これは拡大視点。大迫力の戦闘画面だ



⬆真上からの視点。実際にこれで戦うのはかなり大変

### ヤガランデでプレイ

オプション画面で、ゲームの難易度を「HARD」に設定してアーケードモードをクリアする。このとき、コンティニューは何度してもかまわない。そして、エンディング終了後にタイトル画面へ戻して、アーケードモードかバーサスモードのマシンセレクト画面を出そう。選択キャラのライデンにカーソルをあわせて右を押すと、中ボスのヤガランデを選べるぞ。

難易度を「HARD」に設定してアーケードモードをクリアする

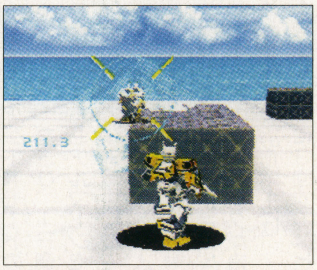


➡圧倒的な攻撃力をほこるヤガランデ。あの機体を自分で使えるとは

### テムジン&ライデン練習機仕様

タイトル画面で上を押しながらLとRを同時に押す。ここで音がすれば入力は成功。このあとアーケードモードかランキングモードを始めると、テムジンとライデンの機体が、デモ画面で操作説明をするときに登場する練習機仕様の黄色い機体になっている。

なお、バーサスモードでは、練習機仕様と通常仕様の機体のどちらも選べるようになるので、型番違いの機体による同キャラ対戦も可能だぞ。



⬆デモ画面での操作説明。ここに登場しているのが練習機仕様の機体

⬇この画面で下のコマンドを入力する。効果音が鳴れば入力は成功だ




タイトル画面で、上を押しながらLとRを同時に押す

テムジン練習機仕様




ライデン練習機仕様



⬆出撃間近の両機。機体の型番も通常仕様のものとは違っている



⬆このコマンドはバーサスモードでも使用可能。通常仕様機との対戦も楽しめる



©SEGA

# 秀 3人の隠しキャラでプレイする

## るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～ PS

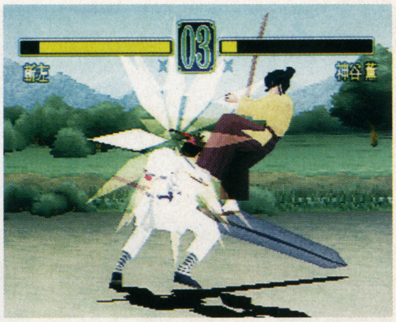
原作にも登場した、3人の隠しキャラを使うことができるウルテクを教えよう。

あらかじめ2P側にもコントローラを接続しておく。そして、タイトル画面で2P側の左とL1を押しながら、「V.S PLAYER」モードを選択しよう。すると、キャラ選択欄に神谷薫が加わる。なお、「V.S COM」モードをクリアした場合でも神谷薫を選択できるようになる。また、右とL1を押しながら「V.S PLAYER」モードを選択すると、斉藤一が使えるようになる。

さらに、「STORY」モードの難易度を「易」か「普」に設定してクリアしたあと、「V.S PLAYER」モードのキャラ選択欄で左之助にカーソルを合わせる。そして、セレクトを押しながら決定すると、左之助が斬馬刀を持った斬左を使えるようになるのだ。なお、各隠しキャラの技とコマンドは次のとおり。



ゲームをクリアをして出現させないと、隠しキャラどうしの対戦は不可能



斬左が持つ巨大な剣、斬馬刀が神谷薫にヒット！ かなり効きそうだ

### 神谷薫

| 技の種類 | 技 名 | コマンド |
|---|---|---|
| 基本技 | 面 | 小 |
| | 面打ち | 大 |
| | すね打ち | 下+小 |
| | 腰払い | 下+大 |
| 背後攻撃 | 振り向き打ち | 小 |
| | 振り向き払い | 大 |
| | 座り振り向き打ち | 下+小 |
| | すね打ち | 下+大 |
| ジャンプ攻撃 | 跳び打ち | 上+小 |
| | 突き | 上+大 |
| ダウン攻撃 | 追い打ち | 下+大 |
| 固有技 | 飛び込み払い | 右+大 |
| | 片手払い | 左+大 |
| | 振り下ろし | 小+大 |
| | 流れ打ち | 右+小 |
| | 神谷活心流・突き | 右上+大 |
| | 掬い斬り | 右下+大 |
| | 連続胴打ち | 前転後に、右+小 |
| | 面・乱打ち1 | 小、小 |
| | 面・乱打ち2 | 小、小、小 |
| | 面・乱打ち3 | 小、小、小、小 |
| | 胴打ち | 右+大、大 |

### 斬左

| 技の種類 | 技 名 | コマンド |
|---|---|---|
| 基本技 | 斬刀横斬り | 小 |
| | 斬刀縦斬り | 大 |
| | 斬刀足払い1 | 下+小 |
| | 斬刀足払い2 | 下+大 |
| 背後攻撃 | 斬刀後ろ斬り1 | 小 |
| | 斬刀後ろ斬り2 | 大 |
| | 斬刀後ろ足払い1 | 下+小 |
| | 斬刀後ろ足払い2 | 下+大 |
| ジャンプ攻撃 | 斬刀旋回落とし1 | 上+小 |
| | 斬刀旋回落とし2 | 上+大 |
| ダウン攻撃 | 斬刀落とし | 下+大 |
| 固有技 | 斬刀打 | 右+小 |
| | 斬刀旋回斬り | 小+大 |
| コンビネーション | 斬刀乱れ斬り1 | 小、小 |
| | 斬刀乱れ斬り2 | 小、小、小 |

※表中の+は同時押し、Gはガードボタン、小は小攻撃、大は大攻撃を示す。また、コマンドはキャラが右向きのもので、左向きの場合は左右を逆にしてコマンド入力をしなければならない

### 斉藤 一

| 技の種類 | 技 名 | コマンド |
|---|---|---|
| 基本技 | 剛剣 | 小 |
| | 蹴穿 | 大 |
| | 屈み剛剣 | 下+小 |
| | 閃刃 | 下+大 |
| | 背剛剣 | 小 |
| | 背蹴穿 | 大 |
| | 背剛拳・屈 | 下+小 |
| | 背閃刃 | 下+大 |
| ジャンプ攻撃 | 飛剛拳 | 上+小 |
| | 飛蹴穿 | 上+大 |
| ダウン攻撃 | 地閃刃 | 下+大 |
| | 無法拳 | 小+G |
| 固有技 | 疾風斬 | 右+小 |
| | 牙突 | 右、右+小+大 |
| | 裏蹴穿 | 右、右+大 |
| | 対空ノ牙突 | 大+G |
| | 燕落とし | 左+小 |
| | 膝突き | 右下+大 |
| | 落とし蹴穿 | 左+大 |
| コンビネーション | 竜巻斬 | 前転後に、右+小 |
| | 鬼剛拳1 | 小、小 |
| | 鬼剛拳2 | 小、小、小 |
| | 鬼剛拳・蹴 | 小、小、小、大 |
| | 鬼迅拳1 | 小、右+小 |
| | 鬼迅拳2 | 小、右+小、小 |
| | 地払突 | 右+小、大 |
| | 袈裟斬り | 左+小、下+小 |
| | 膝落とし | 右下+大、大 |

# 良 楽しい2つのミニゲーム

## PRIMAL RAGE PS

2P対戦中に、残酷だがとてもおもしろいボウリングとバレーボールの、2つのミニゲームが楽しめるウルテクを紹介しよう。

### ボウリングをプレイ

まず、アーケードモードの「2人でプレイ」を選び、1P側と2P側のどちらもアルマドンを選択する。そして、対戦中いつでもいいからスピニングデスを2人同時に3回出そう。すると、画面に「BOWLING!」と表示され、ミニゲームのボウリングが始まるのだ。ここでのルールは、1P、2P側が交互に3回ずつスピニングデスを出し、人間のピンをを多く倒したほうが勝ちとなる。

### バレーボールをプレイ

まず、アーケードモードの「2人でプレイ」を選択し、キャラクタは何でもいいからゲームを始める。次に、サウロンのステージ（海辺に神殿が建っている）になったら、1P、2P側のどちらかが、足元に寄ってきた崇拝者を相手に向けて蹴り飛ばす。このとき、使用するボタンは何でもいいが、×が一番成功しやすい。そして、崇拝者を地面に落とさないように8回蹴り合おう。すると、ネットと審判が登場し、バレーボールを楽しむことができるぞ。

**人間のピンが出現!!**



左下にいる人間を倒していく。残酷だけど楽しいからいいや！

**同時に3回繰り返す**



スピニングデスは連続で出す必要はないので、正確にコマンド入力しよう

**ネットが出現!**



ネットと審判が登場。先に崇拝者を地面に落としたほうが負けになるぞ！

**8回蹴り合う**



とにかく、蹴り飛ばした崇拝者を落とさないようにがんばろう！

大ワザ

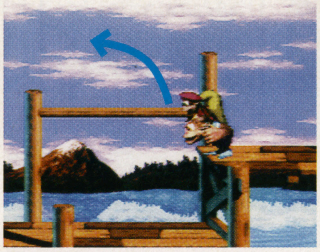
# ワープバレルを大公開

## スーパードンキーコング3

SFC

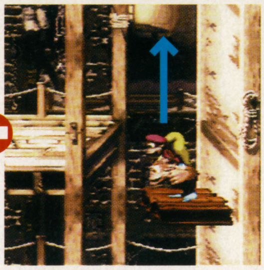
エリア1とエリア2にある、ワープバレルを全部紹介しよう。ワープバレルは、いずれもコースの序盤で特殊なアクションをすることで出現する。そして、このバレルの中に入ると、いっきにゴールの手前まで進むことができるのだ。各ステージのワープバレルへの入り方は、左と下の写真で詳しく示しているぞ。

### 湖のほとり

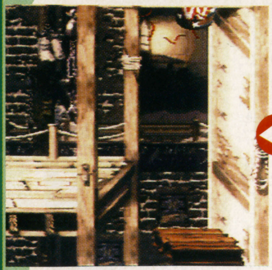


⇧最初の台の左端から、ディクシーを左上に向かって投げ飛ばそう

### シャッターをかけぬけろ

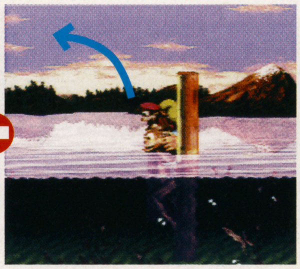


⇧1階の足場から、ジャンプして真上にディクシーを投げる



⇧ジャンプした瞬間、画面右上部にワープバレル出現

### ながれにさからえ



⇧最初のクイから真上にジャンプして、左上にディクシーを投げる



⇧左上の空中にワープバレルが出現して、中に入れる

### スリップスリップ

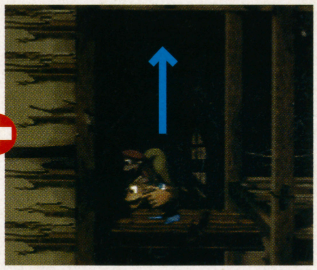


⇧最初の小屋の屋根から、左上にディクシーをほうり投げる

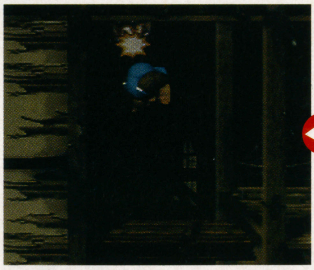


⇧ディクシーがワープバレルに命中。途中の雪道をカット

### こわがりエリー

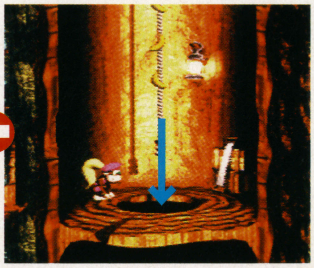


⇧エレベーターで上に昇ったら、写真の位置でディクシーを真上に投げる

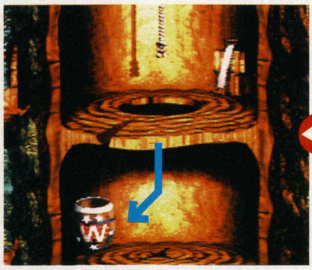


⇧真上にあったワープバレルに、ディクシーがジャストミートする

### タルのシールド



⇧木に空いた穴の中に、十字ボタンの左を押しながら落ちていく



⇧左側に落ちるとワープバレルが出現して、中に入ることができる

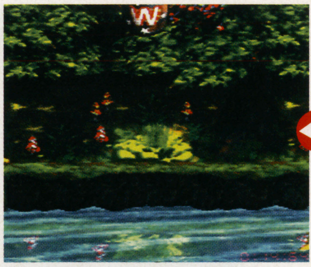
### リバーサイドレース



⇧最初の池の手前でジャンプして、ディクシーをハチの群れに当てる

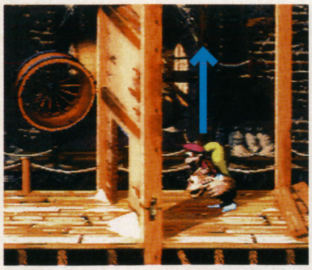


⇧ディンキーをハチの群れに当てて、ディクシーのポニーテールスピンだ



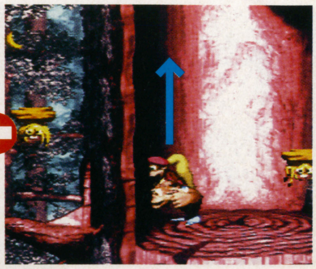
⇧ハチの群れを踏み台にして、ワープバレルに入る。ちょっと難しいぞ

### スクイールホイール



⇧最初のシャッターで、写真の位置から真上にディクシーをほうり投げる

### ジャンピングスパイダー

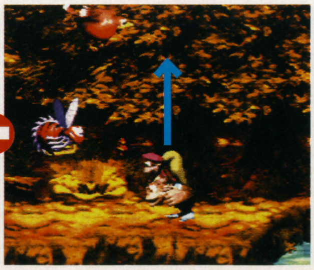


⇧右側の木の写真の位置からジャンプして、ディクシーを上に投げる



⇧成功すると、この位置にワープバレルが出現。木のてっぺんまで行けるぞ

### おりこうエリー



⇧バズ（赤）のいる場所の右側から、ジャンプして上にディクシーを投げる



⇧敵にぶつからなければ、ワープバレルの中に入ることができるぞ



©和月伸宏／集英社／フジテレビ／ソニーピクチャーズ／Sony Computer Entertainment・ATARI GAMES／TIME WARNER INTERACTIVE・Nintendo

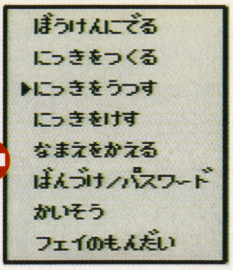
## 良 同じダンジョンでプレイ

GB

不思議のダンジョン風来のシレンGB ～月影村の怪物～

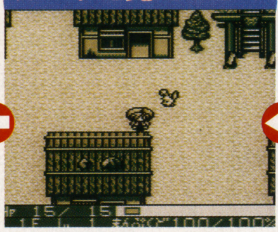
まず、シレンが村にいる状態の「にっき」を写す。次に、コピーした「にっき」をプレイしてダンジョンの1階に入る。このとき、村を出るまでにシレンが歩いたルートを覚えておくこと。そして、1階をくまなく調べたら、いったんゲームを終了させる。このあと、コピー元の「にっき」をプレイして、コピーした「にっき」と同じルートで村を出よう。すると、ダンジョンの1階がコピーした「にっき」とそっくり同じになっているのだ。

（群馬県／足立智信）



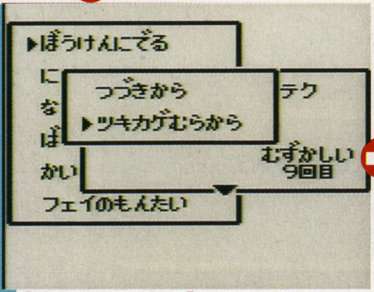
「にっき」を写して、同じ「にっき」を2つ作る

ルートを覚えておく


コピーした「にっき」でゲームを始め、道順を確認して村を出る


ダンジョンの1階に出たら、1階をくまなく調べておく。そして、ゲームを終了させるのだ

もう一つの「にっき」でゲームを再開する

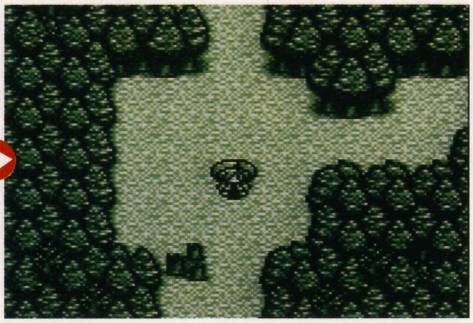


今度はコピー元の「にっき」をプレイする

同じルートで進む



コピーした「にっき」と同じ道順で村から出よう。すると…


まったく同じ造りのダンジョンをプレイすることができるのだ

## 良 名前を変える

SFC

ドラゴンクエストⅢ

命名神マリナンの神官にお願いして、勇者たちの名前を変更できるウルテクがあったぞ。

世界のどこかに名前をつかさどる命名神マリナンの神官がいる。この神官に話しかけると、名前入力画面に切り替わり、パーティのメンバーやふくろの名前を自由に変更することができるのだ。

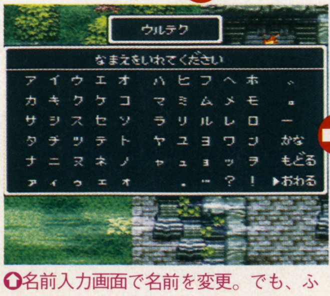
ただし「あああ」などふざけた名前をつけると、神官に「おぬしの名は いっしょう×××のままじゃ!!」（×××は入力した名前）と怒られる。そしてこのあと命名神の神官に大金を支払わないと、その名前を変更できなくなってしまうのだ。

（東京都／勇者トロ）

ここはどこ?



世界のどこかにいると言われている命名神マリナンの神官。お願いして自分の名前を変えてもらおう



名前入力画面で名前を変更。でも、ふざけた名前だと命名神のバチが当たるぞ



命名神様のご加護で晴れて名前変更。今日から君は勇者「ウルテク」だ

## 良 「やまたのおろち」を何度も倒す

SFC

ドラゴンクエストⅢ

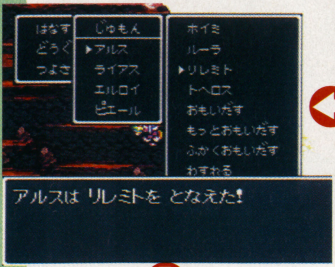
大怪獣「やまたのおろち」が何度も復活するウルテクだ。

まず、ジパングのイベントまでゲームを進めて、ジパングの洞くつの奥にいる「やまたのおろち」を倒す。そのあと「やまたのおろち」が逃げ出したら、あとを追わずにリレミトの魔法を使うか、歩くかして洞くつの入口まで戻ろう。このあと、再び洞くつに入って奥に進むと、なぜか「やまたのおろち」が復活しているのだ。

この技を使って何度も「やまたのおろち」を倒せば、大量の経験値を稼ぐことができるぞ。ただし、「くさなぎのけん」は、最初に倒したときしか入手できない。

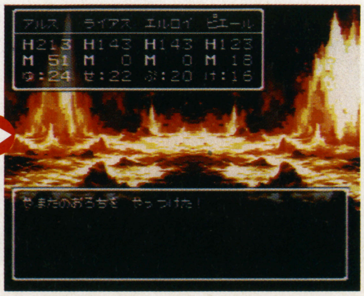
ジパングの洞くつ


「やまたのおろち」を倒したら、あとを追わないでおく



リレミトの魔法を使って、洞くつから脱出しよう


いったん外に出たら、HPを回復してふたたび洞くつの中に入る

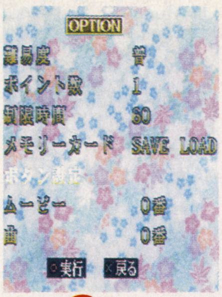

何度も倒して、いっきにレベルアップ

## 良 隠しオプション発見

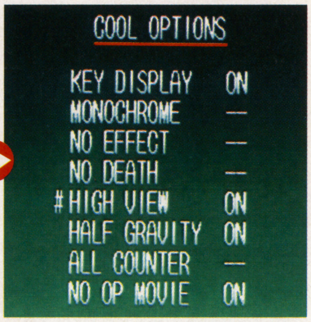
### るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～ PS

まず、タイトル画面にある「OPTION」を選択する。そして、「ボタン設定」にカーソルを合わせて、セレクトを押しながら左を押そう。すると、視点の切り替えやゲーム中の重力を変化させることなどができる、「COOL OPTIONS」に入れるぞ。なお、ここで設定できる項目と効果は、下の表のとおり。

↑下のコマンドを入力する




オプション画面の「ボタン設定」にカーソルを合わせて、セレクトを押しながら左を押す




↑上下で項目を選び、左右で「ON」に設定するかしないかを選択できる

| 項目 | 効果 |
|---|---|
| KEY DISPLAY | 入力されたキーが表示される |
| MONOCHROME | 画面がモノクロ表示になる |
| NO EFFECT | 剣閃やヒットマークなどのエフェクト表示がなくなる |
| NO DEATH | 自分の体力が減らなくなる |
| HIGH VIEW | 視点が通常より高くなる |
| HALF GRAVITY | ゲーム中の重力が通常時の半分になる |
| ALL COUNTER | 技が当たるとすべてカウンターヒットになる |
| NO OP MOVIE | オープニングムービーが流れなくなる |

## 良 エイプリル リアラ

### クリスマスナイツ 冬季限定版 SS

サターン本体に「クリスマスナイツ」のセーブデータがない状態でゲームを始めるか、マルチプレイヤー画面のユーザー設定で「日付、時計の設定」を選び、日付を4月1日にしよう。この状態でゲームを始めると、ナイツのライバルであるリアラを使ってプレイすることができるぞ。

さらに、リアラでギルウィングを倒してドリームクリアすると、プレゼントセレクト画面の左上に「リアラカード」が追加され、次回からはこのカードを選ぶだけで、いつでもリアラで遊べるようになるのだ。エイプリルフールにふさわしいうれしい演出だね。

（愛知県／大塚祐二）

サターンの内蔵時計の日付を、4月1日に設定してゲームを始める




↑マルチプレイヤー画面で設定しても大丈夫だぞ



↑イデアパレスにリアラが登場！ しかも、彼といっしょに飛ぶことができるのだ




↑左上に注目。この「リアラカード」を選べば、いつでもリアラで遊べるぞ

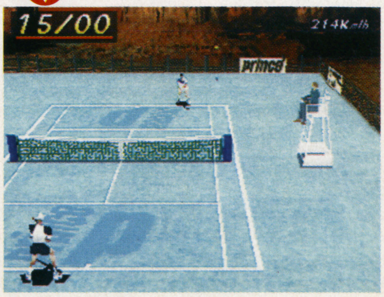
## 可 球が速くなる

### V-Tennis2 PS

各選手の最高スピードのサーブを、さらに50キロ速くするウルテクを伝授するぞ。

自分がサーブを打つとき○か△でトスを上げて、L2、R2、△を同時に押そう。すると、通常よりも速いサーブを打てるぞ。この技は対COM戦では役に立たないが、対人戦では非常に有効だ。

L2、R2、△を同時に押してサーブする




↑速い！ 通常のサーブに織りまぜて使おう

## 超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

| 技ランク | 賞金 |
|---|---|
| 優 | 金壱万円也 |
| 秀 | 金五千円也 |
| 良 | 金三千円也 |
| 可 | 千円分の図書券 |

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535



©CHUN SOFT・エニックス・和月伸宏／集英社／フジテレビ／ソニーピクチャーズ／Sony Computer Entertainment・SEGA・TONKINHOUSE／Prince／ダイワ精工／テニスマガジン

# ときめき Hot Line

1stアルバム「My Sweet Valentine」のメインイラストを入手♥



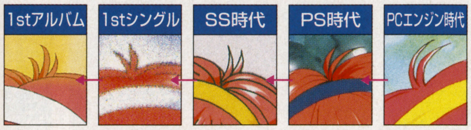
シングルの時は、襟なしジャケットとフレアのミニスカートのカジュアルなアンサンブルを着ていた詩織ちゃん。今回は雰囲気を変えて、胸に大きなバラのフリルをあしらった純白のブラウスに漆黒のスカートとシックな装い。クラシック好きなだけに(?)オーケストラ団員風ね。

今週のHot Lineは、1stアルバムのメインイラストをドーン と掲載。じっくり眺めれば、以前とはちょっぴり違う？ 詩織ちゃんに出会えるかも。

## アルバムのメインイラストが語る詩織の「くせっ毛」の秘密に迫る!?

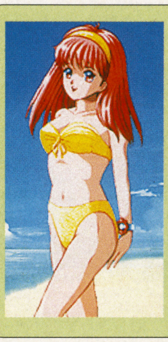
流れるような長い髪が魅力の詩織ちゃんだけど、頭のてっぺんで跳ねている「くせっ毛」もチャーミングよね。ピンと立ったその本数は、PCエンジン版の昔からずっと2本。きっと何かのこだわりなのね…。と思っていたら、今回のイラストではなぜか「くせっ毛」が3本に増えてるのよ。詩織ちゃんの心境の変化？ それともシングルの時とヘアメイクさんが変わったのかな？ 謎だわ、謎。実際のアルバムジャケットが楽しみね。

●くせっ毛の変化




⇧この前の歌手デビューまでは2本だったのに…何で？

### 藤崎詩織 NEWS EXPRESS



♥藤崎詩織オフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」ホームページがまもなく開設。アドレスはhttp://www.konami.co.jp/cp。

♥PS／SS版で97年3月発売予定の『ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織』は、アニメーションムービーで描かれるデビュー曲2曲のミュージッククリップの他、四季のデート番外編、『ときメモ』本編中のバストアップCGを全身CGに描き直したポートレート集などを収録（写真は夏、海水浴場でのデート。素敵）。

## NEW DISC SELECTION



### 月刊ときめきメモリアル No.6

ドラマ「最後の夏休み」がついに最終回。ドキドキのバスルームトークは古式ゆかり編。97年1月1日、2200円（税込）で発売。



### ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3

シリーズ第3弾は新曲10曲をキャラ総出演で歌う文字通り最高のコレクション。初回限定ピクチャーCD。3000円（税込）で発売中。

## SCREEN SAVER FOR Windows95 vol.2



### デスクトップマスコット

デスクトップを楽しくするワンポイント。沙希の他、詩織・優美・未緒・結奈・魅羅がマスコットになっています。




### うきうき弁当箱

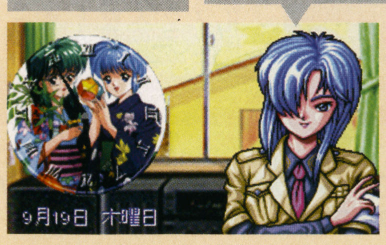
「きらめき宝石箱」に続くWindows95専用『ときメモ』スクリーンセーバー集第2弾。今回は虹野沙希、如月未緒、鏡魅羅、紐緒結奈、伊集院レイ＋外井雪之丞が登場。4種類のセーバー（新セーバー「ちびキャラ」を追加）、壁紙集など前作同様の機能の他、新たにデスクトップアクセサリー（カレンダー付き時計とデスクトップマスコット）が追加されました。4800円（税別）で発売中。

### 33種類の壁紙

描きおろしを含む33種類の壁紙が各3サイズ用意されています。レイ様がいるのがポイント高し。

### カレンダー付き時計

文字盤の数字がアンティーク風な時計。この下に2ヵ月分のカレンダーが表示されます。




### チビキャラセーバー

写真は画面の一部。こんなカワイイちびキャラが10人ぐらい現れて画面上を動きまわります。



## NEW PRIZE NEWS




### ときめきプレート

12月下旬登場の新プライズはキャライラストが描かれた絵皿です。直径約13cm。陶製でクオリティも高し。

**年末プレゼントじゃ！**

コナミから読者へのプレゼントを頂いたわ。'97年コナミカレンダーを30名の方に贈ります。欲しい人はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入して、〒105東京都港区東新橋1-1-16 TIM FMW編集部「ときめきプレゼント・コナミカレンダー」係まで。締め切りは 97年1月10日（当日消印有効）。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

**投稿募集！**

このコーナーでは以下のテーマで投稿を募集中。①タイトルの枠用のイラスト。縦10cm、横13cm程度で。10字ぐらいのタイトルとちょっとしたコメントも添えてください。タイトル＆コメントはイラスト内にまぜて書かないでね。②あと半月もすれば成人の日。それにちなんで成人式を迎えたキャラをテーマにしたイラストを募集。③その他イラスト、ポエム、川柳、このコーナーに対する意見、批判など何でも送って。宛先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM FMW編集部「ときめき」係まで。待ってまーす。

©KONAMI

# ふたりで Blue Love



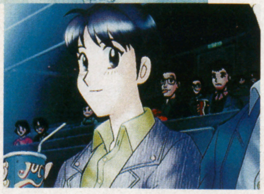
**会える場所は？ イベントは？ プレゼントは？**

## 本多智子&広瀬のぞみ 2人の魅力をチェック

今回紹介する2人は一緒に下校するようになるまで時間がかかる女のコ。本多さんは打ち解けるまでが長く、のぞみは主人公との仲を勘ぐられるのを気にしている。そんな2人と親しくなるためのポイントも伝授する。



本田さんに水泳をコーチ



のぞみの好みはラブロマンス映画だ

**今回はおとなしい文学少女と、ボーイッシュな幼なじみの2人を紹介。親しくなればなるほど魅力も増すタイプの2人をチェック！**

シミュレーション **トゥルー・ラブストーリー**
アスキー
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応(2ブロック)

## 本多智子（ほんだともこ）

Best Present ミニサボテン

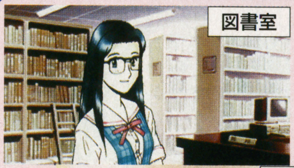
1人で物思いにふけるのが好きな文学少女。最初は敬語を使ってくるほどよそよそしいが、親しくなると理解し合える話し相手が見つかったことを喜んでくれる。草花好きの彼女にはミニサボテンをプレゼントしてハートをキャッチ。



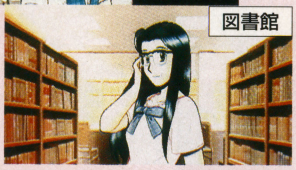
落ち着いた服装。メガネも似合ってる

### ここで会える♥

とにかく読書好きの彼女は、昼休みや放課後はほとんど図書室にいる。体があまり丈夫ではないらしく、たまに保健室で休んでいたりすることも。自転車通学なので帰り際に駐輪場をのぞいてみるのもよし。休日の午前中は青空公園に、昼時には図書館に行けば会える。意外だが本屋にはあまり行かないようだ。




彼女の読書量はハンパじゃないぞ




休日も読書を欠かさない本多さん

| 本多 智子（ほんだ ともこ）プロフィール | |
|---|---|
| 身長・スリーサイズ | T162 B86 W58 H86 |
| 誕生日・血液型 | 2月24日・A型 |
| 学年・クラブ活動 | 2年D組・無所属 |
| 趣味 | 読書・詩を書く・音楽鑑賞 |
| 好み | 犬・草花・アンティークなもの |

### 好みの男性像




### このイベントが見たい！

まだ本田さんとあまり親しくないうちに起こるイベント。校内に迷い込んだ小犬を見つけたところに彼女が現れて、小犬を無事に校門の外まで連れ出す。親密度が上がるし、のちのち一緒に下校したときの話題になる。



ずいぶん犬の扱いに慣れている本多さん。自宅でも飼ってるんだって

## 広瀬のぞみ（ひろせ）

Best Present エプロン

主人公の幼なじみで互いに名前で呼び合う仲。主人公との仲を誤解されるのを嫌がってつれないそぶりを見せる。ベストプレゼントはエプロン。料理が得意な彼女にピッタリだ。



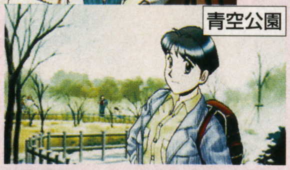
ボーイッシュな服装が似合うね

### ここで会える♥

絵を描くのが好きで美術部に入っているので、昼休みと放課後はたいてい美術室にいる。ところが主人公の同級生の柳沢というヤツがのぞみに惚れているらしく、ゲーム後半に美術室に行くと、柳沢に出会ってしまってのぞみには会えないことが結構ある。それが続くときは噴水広場に行ったり児童公園に寄り道するのも手。休日の昼時は青空公園や河原によくいる。




のぞみのアトリエと化している




絵のモチーフを探しているのかな

### このイベントが見たい！

普段は勝ち気な態度をとるのぞみだが、突然のカミナリに驚いて思わず主人公に抱きついてしまう。まだあまり親しくないときの曇りの日、校内で起こるぞ。下校時の話題にしてのぞみをドキドキさせちゃおう。



いきなり抱きつかれてこっちがビックリ。普段は強がってるのかな？

| 広瀬 のぞみ（ひろせ のぞみ）プロフィール | |
|---|---|
| 身長・スリーサイズ | T158 B83 W59 H84 |
| 誕生日・血液型 | 5月12日・O型 |
| 学年・クラブ活動 | 2年C組・美術部 |
| 趣味 | 料理・絵を描く・映画鑑賞 |
| 好み | 絵・テレビ |

### 好みの男性像






©ASCII／Bits Laboratory

# OPERATION MOONGATE from VIRTUAL ON

CYBER TROOPERS TRAINING COURSE 電脳兵士養成講座

Mission File : 10

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン



| アクション | 電脳戦機バーチャロン |
|---|---|
| | セガ |
| SS | 発売中 5800円 |
| | バックアップメモリー対応（11ブロック）<br>ツインスティック対応<br>同画面対戦可能（最大2人） |

**第1世代VR最終開発になるフェイ・イエン。謎多き女性型機体の開発経緯をレポート**

DEVELOPMENT

## 秘密機関にて造られし謎多き偵察用特殊機体

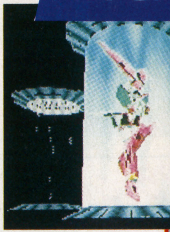
第1期のVR開発計画において7機種の開発・実戦配備は、かなりの成功を納めた。だが第一世代VR中、別計画で開発された機体が存在する。これがSRV-14-Aフェイ・イェン（※1）である。

この機はDN社軍直下の秘密開発機関「0プラント」（※2）によって、極秘裏に研究開発が進められた。それまでに実戦配備された全7機種の実戦データをすべてフィードバックするという開発理念はほかのVRとは一線を画す高性能VRを生み出そうとしていた。

しかし、ロールアウト第1号のオリジナル機体は、開発資料と共に紛失するという事件（※3）が発生する。このため、現在稼働する機体はすべてレプリカ機となった。だが、そのポテンシャルは極めて高く、現用機中最高値のレスポンスを有する。しかしながら、機体構造にはいまだ不明点（※4）が多い。

CODE:SRV-14-A

**Fei—Yen**





2号機

1号機

➡採用カラーリングは2種。どちらも女性的なイメージである



第2世代VRの開発指針を造ったともいえる機体。次世代を想定した機体である。実戦配備された現在も謎の部分が多く、通常機備においても通常機体とは大きく異なる

| | |
|---|---|
| 頭頂高 | 14.8m |
| 本体重量 | 6.84t |
| 全備重量 | 13.7t |
| ジェネレーター出力 | 4380kw |

ACTUAL BATTLE

## 女性的なしなやかさと軽武装が生み出す性能

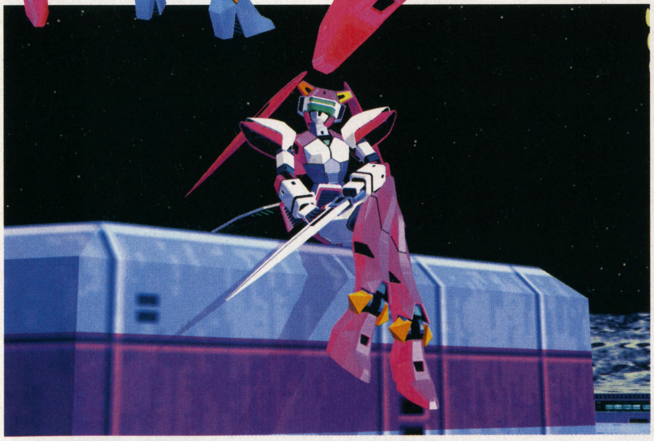
この機の兵装は、特殊な運動性能を活かせる軽量武装が特徴。

第1兵装は左腕部に装着されたビームボーガン。弓状のビーム発振器であるが、近接攻撃時にはモード切り替えによりビームブレードを展開（※5）できる。

第2兵装の4連マイクロビームガンは右前腕に内蔵される。485kwのバッテリーで威力は低いが、高連射性能（※6）を誇る。

第3兵装は内蔵型大型ビーム発振器（※7）。射出されるビームはハート型を形成、威力は同機の兵装中最大である。これは機能・原理共に謎の兵器である。

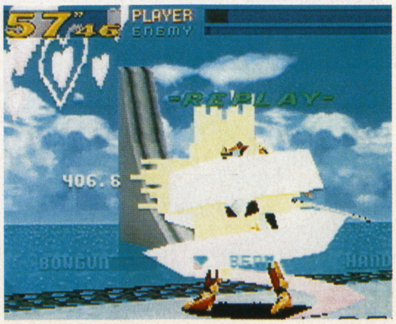
兵装ではないが、特殊機能にハイパー化現象がある。これは機体ダメージが一定値になると機体が輝き、発動。発動後は、すべての出力系（※8）が高出力化する。





レーザー発振器発射メカニズム

ハートビーム射出時は、まず胸部の装甲を展開。内部に見えるハート型の部分がジェネレーター本体である。ハートビームは、ここから直接発射される高出力ビームだ




➡ハイパー化後のハートビーム射出時は、ある程度のバリア効果が発生

NOTES of VIRTUAL CENTURY

※1…特別偵察VRのこと
※2…VR開発計画及び、オペレーション・ムーンゲートに関わる。詳細は謎に包まれている
※3…未確認事項だが、オリジナル機体は人工知能を有し、自ら脱走したとも言われる
※4…通常機体のV・コンバータ制御機構とは異なる構造らしい
※5…テムジンのソードと比べると長さ・威力共に劣る
※6…高誘導性を持ち、連続命中させやすい。この機の主武器
※7…バイパーⅡのビームランチャーと同系統の武器だが、カスタム化により特殊化した
※8…ハイパー化後は、射出されるビームの形状・威力も変化

©SEGA ENTERPRISES

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2300

差出有効期間
平成9年5月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 1月10・17日号

〔キリトリ線〕

□□□-□□

住所　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　電話番号（　　）　ー

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　年

誕生日 19　年　月　日　性別 男・女

(キリトリ線)

| 好きなジャンル<br>とても好きなジャンルをA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | RPG | | 格闘アクション | | アドベンチャー | |
| | シミュレーション | | スポーツ | | パズル | |
| | アクション | | シューティング | | テーブル | |

| 好きな系統のゲーム<br>とても好きな系統をA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 業務用の移植もの | | 海外ゲーム | | アニメ(マンガ)原作もの | |
| | ゲームキャラ重視 | | 美少女系 | | 兵器・メカもの | |
| | パソコンからの移植 | | ファンタジー | | SF | |

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　　　年

プレイしたゲーム本数　　　　本

所有ハードに○をつけてください(いくつでも)

1. ニンテンドウ64　2. プレイステーション　3. サターン　4. PC-FX
5. スーパーファミコン　6. ファミコン
7. NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
8. メガドライブシリーズ　9. スーパー32X　10. PCエンジンシリーズ
11. ゲームボーイシリーズ　12. バーチャルボーイ
13. ゲームギア(キッズギア)　14. 3DO　15. DOS/V
16. マッキントッシュ　17. PC9801・9821シリーズ　18. MSXシリーズ
19. ピピンアットマーク　20. 業務用　21. その他　22. 何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　　　本

年平均中古ソフト購入本数　　　　本

週平均ゲームプレイ時間　　　　時間

月平均ゲームセンタープレイ時間　　　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください(いくつでも)

1. 野球　2. サッカー　3. ゴルフ　4. 釣り　5. プロレス
6. その他のスポーツ　7. 麻雀　8. パチンコ　9. パチスロ
10. 将棋　11. 囲碁　12. 競馬　13. ギャンブル　14. ピンボール

# 毎週土曜日 発売前のゲームを遊び初め

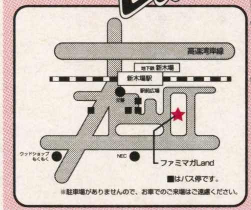



## 1月4日・5日のオリジナルテレカは『レイ・トレーサー』

## アンケートにこたえるだけで… オリジナルテレカはキミのもの

たっくさんの発売前人気ソフトを、好きなだけ遊べる！ そんな夢のような施設があったことを、キミは知ってたかな？ ソフトショップの店頭でやってるような、小さなモノじゃないぞ。ズラリと並んだ200台以上のモニターから、キミのやりたいゲームを選んでプレイすることができるのだ！ ちょっと気になるゲームも買う前に体験できるグッドな施設、「ファミマガLand」は、東京・新木場駅の目の前！ ウレシイ入場無料だ！

### ファミマガLandがそれを可能に!!

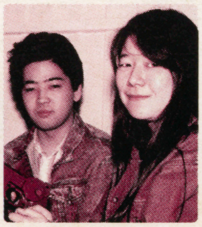



■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)
臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)〜新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1〜3本行）
木11甲系統
東陽町駅(営団地下鉄）〜新木場駅
（約20分、毎時3〜5本運行）

### 毎週日曜日は会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡する。奮って応募しよう！

### 12月14日ファミマガLand訪問者



東京都／蓮尾公裕さん
田村朱美子さん

蓮尾「『闘神伝3』がプレイしたくて来ました。『ファミマガLand』は最新ゲームがプレイできていいです」
田村「いちはやくゲームがプレイできて、買う時の判断材料になるので、私もとてもいいところだと思う」

**注意!! 明日(12／28)のファミマガLandはお休みします。次回の開催は、97年1／4・5です。**

### 1/4・5ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（97 1/17〜1/23発売予定ソフトが対象）

**プレイステーション最新作**
●**CIVIZARD 魔術の系譜**／アスミック／シミュレーション
●**同級生麻雀**／アローマ（ユーメディア）／テーブル
●**F1チーム運営シミュレーション F−1GRAND PRIX 1996**／ココナッツジャパンエンターテイメント／シミュレーション
●**上海 Great Moments**／サン電子（サンソフト）／パズル
●**レイ・トレーサー**／タイトー／スポーツ
●**公開されなかった手記**／Team Bughouse（オンデマンド）／アドベンチャー
●**HAUNTED じゃんくしょん〜聖徒会バッジを追え！**／メディアワークス／パズル

**サターン最新作**
●**ハイパー3Dピンボール**／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／テーブル
●**天地無用！ 登校無用 アニラジコレクション**／エクシングエンタテイメント／アドベンチャー
●**タイムギャル&忍者ハヤテ**／エグゼコデベロップメント（エグゼコ）／アドベンチャー
●**ロックマン8 メタルヒーローズ**／カプコン／アクション
●**心霊呪殺師 太郎丸**／タイムワーナーインタラクティブ／アクション
●**ブラストウインド**／テクノソフト／シューティング
●**2TAX GOLD（ニタックス ゴールド）**／ヒューマン／ETC

**スーパーファミコン最新作**
●**プロ野球スター**／カルチャーブレーン／スポーツ
●**BUSHI 青龍伝〜二人の勇者〜**／T&Eソフト／RPG

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

**お問い合わせ…(03)-3573-8635 ファミマガLand事務局まで**
（休日を除く月〜金曜日の午後4時〜6時まで受け付け）

## ●担当者紹介●



マモー：『ファイターズメガミックス』にしびれた。こんなに早く『バーチャ3（技だけだけど）』が遊べるなんて…。修羅覇王もこれで練習できるぜ。



影ロー：深夜コンビニでコーヒーゼリーを買った。スプーンもらうの忘れた。しかたなく非常用に常備してるワリバシで食った。なんかせつなかった。

ポン助：忙しくてしばらくヒゲをそらなかったら、あごのあたりがいい感じになった。伸ばすか。

# 街はコートの襟を立てて 急ぐ人たちであふれている ここは締め切りであふれている

# FMW（ファミマガウィークリー）投稿バトルロイヤル

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

## 今週の喜怒哀楽 1点

寒いっす…。冬は嫌いっす…。あぁ、心まで冷えていく…。このハガキ載れば、あったまるんだけどなー。こんなんじゃボツだよな。あーあ。ところでこれ、どのコーナーに出しゃいいんだ？（神奈川県／AKIRA）影「冬は嫌い」ポ「寒いから？」影「ていうかね、心がね…。北風ぴゅーぴゅー吹いている～」マ「こらこら。哀愁なんか背負ってどこいくんだよ」影「クリスマスとかいう行事がない国へ…」

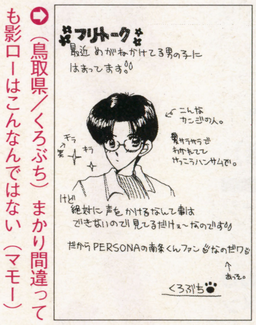
影ロー「あけましておめでとうございます。新年1回目のこのコーナーですね。みなさんお久しぶりっす」
ポン助「あけましておめでとう？ 今は地獄の年末進行の最中じゃないですか。寝ぼけないでくださいよ」
影「ってわざわざ内情ばらさなくても。号数的には新年2号だから別にいいんですよ」
ポ「なるほど。さて、2週間ほど間が空きましたが、このコーナーが終わったわけじゃないんですよ。ポン助、自殺しちゃったんですか？ とか、影ロー、交通事故にでもあったんですか？ などの励ましのおハガキ、ありがとうございました」
影「励みにならないっす」
ポ「あとは、原稿落としちゃったんですか、とか…」
影「違うぅー！ それだけは絶対に違うんだーーーー！！！！」
ポ「そんなにムキにならなくても」
影「ぜーぜーぜー」
マモー「そうだよな、まさか影ロー君が超ぎりぎりで原稿仕上げて、早朝タクシーで印刷所まで届けにいって、途中で事故って、原稿入ったフロッピー壊しちゃった、なんてことは普通ないもんな」
影「やめてくださいよ！ まじで誤解する人がいるかもしれないじゃないですか！ ボクは原稿なくしていないし、締め切りぶっちぎった、なんてこともしてないっすよー」
ポ「そうやって否定するところがますます怪しいですね」
影「うー。マモーさん、なんとかいってくださいよー」
マ「ま、過ぎたことをあれこれいっても仕方ないしな。反省して、これからは気をつけるんだぞ」
影「…ぐれてやる」
ポ「影ローさんが部屋のすみっこでイス並べはじめた。何すんだ？」
影「おやすみなさい」
マ「寝るな!!」
ポ「こんなことばっかりやってるから、このコーナーは無駄話が多いっていわれちゃうんですよ」
マ「オマエがいうな」

## フリーなトーク 2点

マ「何でもトークして」
T-Mの住所は縦書きだと「1-1-16」で、郵便の人が分かりにくいと思う。横書きならいいけど、自分はクセなので……。とゆーわけで住所を変えて（笑）。（兵庫県／MD）
ポ「丁寧に書けばいいんじゃないですか」
影「それで終わり？ ちょっと冷たいんじゃないんですか？」
ポ「ハイフンをナカグロにして書けばいいじゃないですか。ナカグロって（・）←こういうの」
マ「話しことばか読み文章か、わかりにくい説明するんじゃない」

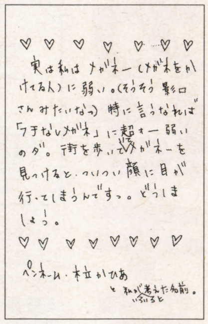
**新コーナー案なんですが、読者が毎週ひとつの目的に向かって少しずつ物語を書いていき、それを毎号つなぎあわせていくと、1つの大きな物語になるというヤツです。いろんな背景や表現が出てきて、楽しそうだと思うんですけどどうです？（東京都／カタナ）**

マ「おもしろいんだがな。タイムラグがあるからな、雑誌には」
ポ「そうですね。このコーナーは、投稿を整理、原稿書き、で雑誌になるまでに2～3週間。みんなが読んで投稿して、それでというサイクルだと、ちょっと時間差がね（という、投稿到着～印刷発行までのプロセスの説明でありました）」



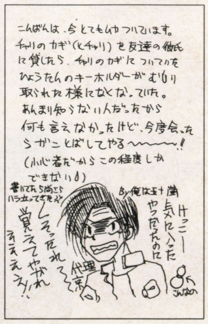

（鳥取県／くろぶち）まかり間違っても影ローはこんなんではない（マモー）

マ「めがねか。オレはかけとらん」
影「ボクはかけてますよ。フッフッフのフ。でも外すと、ほとんど何も見えなくてかなり不便っす」
ポ（オレは都合により顔は出していないが、フチなしめがねなんだけどもね。イッヒッヒ）
マ「影、オマエ、なんか他にもファンレターっぽいものもらってるそうじゃないか？ え？ それコピーして投稿箱に貼ってあるじゃねーか。なんか最近テングになってんじゃねーのか？ え？」
ポ（マモーさん、なんだかひがんでるな。イッヒッヒ）
マ「だから、ポン助。人から見てわかるように空想するのは、やめろっつーんだよ」
影（別に自分で貼ったわけじゃないんすけど。ポン助の罠なんすけど。でも嬉しいっすよ。ホント励みになるっす。ありがとね）
マ「オマエも、おでこの上のほうで考えるのはやめろ。どうせ悦に入ってるんだろ」
影「別にそんなことはないっすよ。えへへへへ」
マ「そのとおりじゃないか。ボケ」
ポ「女子でめがね好きの人っていうのも、結構いるんですかね？」
マ「いるんだろう」
ポ「男性側でもいますもんね、やっぱり。カチューシャ好きとか、パレオ好きとか、セーラー服のリボン好きとかねえ…フフフ」
マ「オマエ、マジで気持ち悪いぞ」

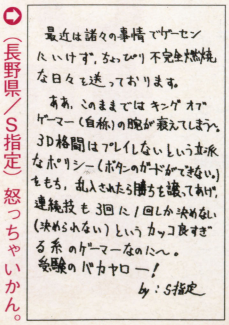



（新潟県／木立かひあ）だからボクはフチなしめがねですってば（ポン助）

影「次のおたよりっす」
ポ「本人の前でいわなくちゃ。ワシのキーホルダーどこやりよりよったんじゃい、とか」
影「そんなことはいえませんよ。友だちと角が立っちゃうし」
マ「人にとっちゃあどうでもいいような細かいモノとかで、こだわりってあるもんだからな。影ローのこだわりのモノってなんだ？」
影「パソコンの壁紙とビープ音っすかね。T兄貴様、まじでお世話になったっすー。影ロー、カンゲキ！」
マ「誌面を私信に使うなよな…」
ポ「やっぱりパチンコお守りかなぁ」
マ「そんなもん大切にして、仕事の途中で抜けてることが多いと思ってたら、パチンコいってたんだな！」
ポ「パチスロですよ。ビガーのチェリーバージョンがまだ残ってる店があったんでね」
マ「50人くらいしかわからん、マニアックなことというな」
ポ「700人くらいはいます。でしょう。タブン」
マ「どっちでもいいことじゃ！」
ポ「よかないですよ」
マ「仕事さぼっていくな！」




（長崎県／俺は五十嵐）しかし、ひょうたん好きってのも珍しい（マモー）




（長野県／S指定）怒っちゃいかん。誰もがとおる道だ、ガンバレ（マモー）

## ひと言フリートーク 1点

ゲーム雑誌を買うとき、人目を気にすることないですか？ 私はあります。人がいないときに買おうと思ってるんだけど、早く買いたい、と学校の帰りについ買ってしまいます。で、ゲーム雑誌があるところに人がいたんで「すいませーん」といって間に入ったら驚かれちゃいました。女がゲーム雑誌買うのって変かなぁ？（徳島県／ちまりん）影「全然変じゃないっすよ」マ「堂々と胸をはって買ってちょうだいな」

## ダジャレでポン 1点

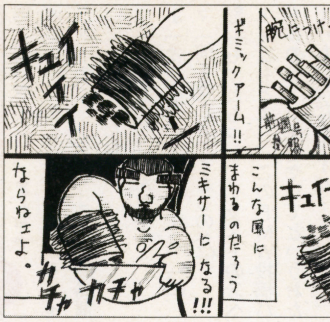
影「もう誰も俺様を止められない。ていうか誰も相手にしてくれない。でも俺様は後悔なんかしてないぞ。してないんだってば」寝たらネタを思いついた。（千葉県／陽＆父）影「俺様もよく、原稿はよ書かんかい、って怒られる夢見るっすよ。でもネタとかは思いつくことはないなー。ネタのストックとかできないし。パソコンの前に座んないと緊張感が出ないっていうか、普段から仕事のことばっか考えてらんない、っていうか。誰かにネタでもねだるか。なんちて！」

## まんがでポン 3点

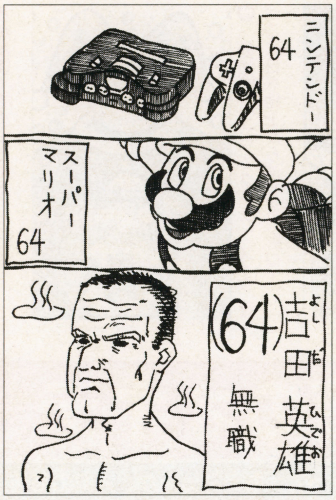
マ「今回は、まんがでポン大増量でお届けする」
ポ「こうすると、本文の量が減るからありがたいことだな、越後屋」
マ「誰が越後屋だ！　そういうことじゃないだろうが」
影「まんがでポンにもさらなる投稿をお願いしたいっすね」
マ「ゲームに関係したもの以外のネタでも、もちろんOKだからな。マニアックなネタでもいいぞ。生活に密着したようなネタでもな」
影「終電逃して、しかたなく公園で寝てたらおまわりさんに怒られた、てなのでもいいすか？」
ポ「トイレの水が流れなくなったので、クリーニング屋でもらった針金のハンガーを伸ばして掃除していたら、配管の中から『あんぽ柿』が出てきたっていうのとかをマンガにしてもいいですよね」
影「わかんないっす。あんぽ柿ってなんすか？」
マ「なんかゼリー状というか、ゲル状になった柿だ。水々しい肉感があぁる干し柿みたいな感じか？　お酒を飲んだ後に食べると、肝臓とかにいいらしいぞ」
影「なんか、あんぽ柿の話題になった瞬間に、雄弁になりましたね。好きなんすか？」
マ「そのくらい常識だ」
ポ「違うと思うけどなー」
影「ここは、まんがでポンのコーナーなんすけども……」
マ「わかっとる」
ポ「1行ずつのコメントにすると、リズム感がありますね」
影「以上、まんがでポンでした」



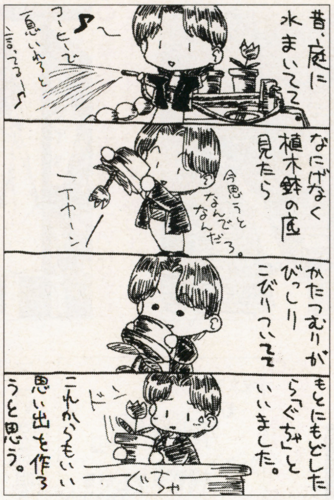

（香川県／田阪雅充）これじゃ友だちできないわけだよなー（マモー）



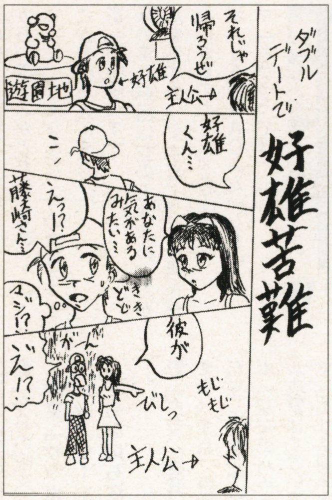

（東京都／いよかん）あんた…あんたほんまにすっきりや…（影ロー）




（京都府／ダンスイングルーヴ）さすが京都に住んでるだけあって、目のつけどころが違いますなぁ（ポン助）




（東京都／いんざらいふ）ちょっとかわいそうな感じがいたしますけど。いい思い出…なんすか？（影ロー）




（兵庫県／MD）世の中いろんなことがあるということですね。この編集部にもいろんな人がいますし（マモー）




（千葉県／青レンジャー）ボクは妹にセーブデータ上書きされたことあるっす。やっぱ悲しかった（影ロー）




（広島県／Nao）ティファFANを敵に回したかも、とのことですが、ボクはこういうの好きっす（影ロー）




（香川県／田阪雅充）田阪クンからは、このような投稿もまいりました。検討してみます（マモー）

## ホラふき三太夫 2点

マ「さ、楽しいホラ、吹いてもらいましょうか」

**俺、ニュータイプなんで、ガンダムのパイロットやってます。**

**（和歌山県／勇者ニケ）**

ポ「オレは腹減ってるんで、ニュータッチのヌードル食ってます」
影「ボクはほんとにニュータイプですが、よく墜とされてるっす。やっぱりライデンのレーザーは痛い」
マ「なんでもいいが、古典的だな」

**俺は今、アンジェラと交換日記をするような仲です。**

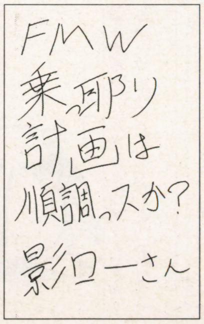
**（宮城県／結城丘香）**

ポ「オレは、スポーツ新聞とティッシュをたまに交換するぜ。ビデオデッキとお金&札を交換して、3ヵ月したらまたビデオデッキとお金を交換したこともあるぜ！」
マ「それは質屋だろーが！」

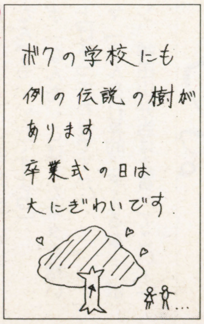
**ボクの誕生日は2月31日です。**

**（埼玉県／マグロと塩）**

マ「ありがちなネタだが、31日というところが気に入った」
影（ワケわからんこだわりっす）
ポ（なんで31日ならいいんだ？）




（福島県／キラル）その計画はまだばらしちゃだめだっつーの！（影ロー）




（広島県／レッドパール）そんなん、枯らしちゃえ、とか思ったり（ポン助）

## お悩み相談室 1点

オレは中学3年なんですけど、背が低いんですよねー。150ぐらいはあると思う。でも、学年で一番低いかも…？　どうしたら背が伸びますか？（埼玉県／名探偵）影「まだ中3でしょ？　これから伸びるっすよ」ポ「身長の高低なんて気にすることないと思うんですけどねぇ」マ「多感な年頃だしな。オレもそういう経験があったもんよ」影「年寄りくさいなぁ…」マ「ぷち。キュピーン！」ポ「おぉ、オリコン発動」

## 拝啓○○様 1点

大野謙一！　投稿するより勉強しろー！（神奈川県／大野謙一）影「お、なんだか挑戦的。とか思ったら自分あて。ギャフン」ポ「こういうのもアリなんですか？」マ「ま、今回だけな。ちょっとハガキの内容が、誰かさんたちの行動と似てるし」ポ「なんのことでしょう？」マ「新作紹介記事のため、とかいって『新スーパーロボット大戦』最終面までやってるやつとかいるしな」影「不届きなヤツもいるもんっすねぇ」マ「仕事しろよな。まじで」

## 今週の蜘蛛の糸 1点

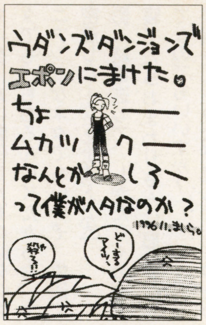
影ローさん、MS（モビルスーツ）1機くれ。できればマンダラガンダムを。（福島県／キラル）影「あー、ごめん。マンダラは今インドの山奥で修行、じゃなくて、整備してるんすよ。ネーデルガンダムならあまってるんだけど、どうすか？」ポ「あんな弱っちいガンダム、ボールのパンチでも倒せますよ…」影「むか。愛しのネーデルの悪口をいうとは許せん！　くらえ、ネーデルタイフーン!!（MAP兵器）」マ「このクソ影！　編集部で扇風機なんか振り回すんじゃねえぇ!!」

## フリーイラスト 3点

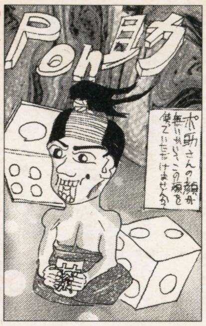
影「前のページで、まんがでポンの小特集したもんですから、イラストのコーナーが、ここに臨時雇いになりましたね」
マ「臨時雇いとはなんだ？」
ポ「オレみたいなもんですよ。フ」
マ「何を開き直っておるのだ」
影「もっともっと、イラストのスペースはもとより、このFMW投稿バトルのページを増やしてというおよりもいただきますが…」
ポ「なんか小声になってますね」
マ「整理が大変になるから、イヤだっていうんだろ！」
影「え、ええ、まあ」
マ「じゃあ、増ページだ」
影「げげげげー」
ポ「それはやめ。マジで」
影「あり？　なんか空から光が…」
天の声「このコーナーは3ページだからバランスがとれておるのだ～」
マ「な、なんなんだ、今の声は？　どこから聞こえてきた？」
影「不気味っす」
天の声「麻呂は空の上からあなたがたを見ております者～。行き過ぎがないか見ておりますの～」
ポ「JASRACみたいなものか」
マ「ちがうってば」



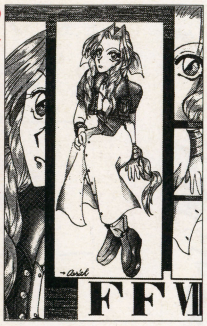

（神奈川県／大野愛）オリジナルの絵大歓迎。かわいいすね（影ロー）



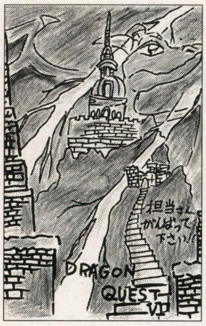

（群馬県／猿丸）エポンといったら龍角散。あ、石投げないで…（影ロー）




（神奈川県／大野謙一）悪いがまったく違うね。もっとすごい（ポン助）



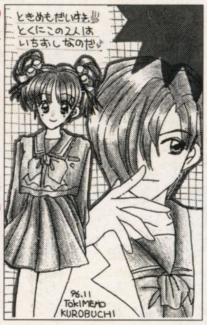

（奈良県／久方碧落）ついに発売日まで1ヵ月ぐらいです（影ロー）




（愛媛県／神崎渉）はーい、死ぬほどがんばってますですよー（影ロー）



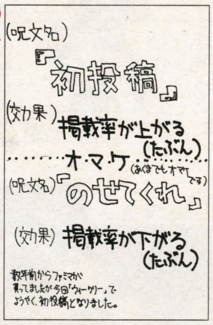

（愛知県／ユウ）クリスマス…。誰かこの日を地上から消して（影ロー）




（鳥取県／くろぶち）『ときめも』って略すと怒られるって（ポン助）

## 効くぜ呪文君 2点

影「今号の呪文っす」
呪文「サッポロイチバンシオラーメンノシーエム」…いつまでたってもなにも変わらない。（愛知県／開化宣言）
影「白菜、椎茸、にーんじんというやつっすね。野菜が出たり引っ込んだりしてるっす」
ポ「深夜のハウス食品のコマーシャル攻撃はすごいですね」
マ「それは関係ないだろ」
ポ「とーれとれピーチピチ、カニ料理ぃー」
マ「いきなり唄うんじゃない」




（兵庫県／内藤シェル）だいたいそんな感じ。他にも秘訣が…（影ロー）

## ブラボー！ブラザー!! 2点

マ「今回は、はがきそのままの一発ネタ特集ですよ」
影「インパクトのあるもの、集めましたっす」
ポ「このブラブラは、結局はどういうコーナーなんですかね？」
影「ファイト一発的なものなら、なんでもいいんですよね」
ポ「なんだ、こぼれたネタを拾い上げるってわけですか」
マ「そんな打算的に考えるな！　ポン、神田川弁当はよ買ってこい！」




（埼玉県／其之壱）意外と同ネタは多数…ではありませんでした（マモー）




（大阪府／エリオ）弟さん、ちょっとあっちの世界の方ですか？（ポン助）




（東京都／きさらぎ浅葱）もきゅ？とかいったりしたら…ガーン（影ロー）




（北海道／みささぎ岸流）よーわからんが、かわいいっぽい（マモー）

# 投稿のオキテ

マ「このページが始まって、もう2ヵ月か。人気のあるコーナーとそうでないコーナーの差が、だんだんできてきたな」
ポ「そうですね。イラスト、フリートークあたりは大盛況で、どのハガキを採用するか、頭の痛いところなんですが」
マ「それに比べて、欄外のどっかのコーナーときたら…」
影「ぎく。でもハガキの量は他のコーナーとあんまりかわんないし、熱烈なダジャレでポンのファンだっているっすよ！」
マ「確かにそれは認めよう。一部の人が1人で何通も送ってきてるからな」
ポ「ということで、新コーナーのアイデアを引き続き募集します。採用されたかたには10P差し上げますので」
マ「鋭い企画、待ってるぜ」
影「投稿の際は、ハガキに、住所、氏名、ペンネーム（あれば）、電話番号を書いてくださいね。もちろん、通常の投稿もお待ちしております」

### 現在の順位

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | きさらぎ浅葱 | 17P |
| 2位 | プチワラ | 17P |
| 3位 | 開花宣言 | 14P |
| 4位 | 大野謙一 | 12P |
| 5位 | 蒼月ひかる | 11P |
| 5位 | 田阪雅充 | 11P |
| 7位 | みゆきのお母さん | 10P |
| 7位 | みん | 10P |
| 9位 | アール・グレイ | 9P |
| 9位 | R.ジャジャ | 9P |
| 9位 | 大野愛 | 9P |
| 9位 | ユウ | 9P |
| 9位 | レッドパール | 9P |

コンスタントに投稿してくれてきさらぎさんが同点首位に。プチワラくん、一休み？

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

## 編集部日記

編集部の方たちは、徹夜とかするとき、夜食になにを食べますか？（東京都／まじんはひまじん）その辺にいた人に取材しちゃうよ企画第2弾発動！カロリーメイト、やりイカ、カシューナッツ、カール（チーズ味）、昼に食い忘れて冷めきったフライドポテト（まずそう…）、ガキ水（うそつけ）、ラジオの深夜放送（食うのか…？）、美少年（そりゃ犯罪っすよ）など、今、午前5時なのでファンキーな答えも混じっていますが、こんなとこっす。

シミュラマシリーズ

# 新スーパーロボット大戦

# 爆熱攻略!!



＋隠しシナリオ公開!

## 25話までのおさらい&最終話までの攻略
## 発売日なのに、終わっちゃう!?

### ズフィルードもついに登場!

異星人のボス、ゴッツォの乗る最強ロボット「ズフィルード」。はたしてその戦闘力は？　そして、それに対抗しうる地球防衛軍の秘密兵器とは一体…!!





**P76より おさらい攻略**
今までに攻略した第25話までで特に難しい16面をもう一度実践

**P80より 26～最終話の攻略**
熾烈を極める終盤戦。今回もやっぱり安全かつテクニカルに攻略します

**P88より キャラ&ユニットデータ集**
第26話から最終話までに登場するキャラとユニットの細かなデータを!


ついに27日発売!　それを祝してお贈りするのは最終話までの攻略とド肝を抜く新情報。『スパロボ』超人になりたきゃ、読め!

シミュレーション **新スーパーロボット大戦**
バンプレスト
PS 12月27日発売予定
6800円
メモリーカード対応（3～15ブロック）



©葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO

## 『新スーパーロボット大戦』進行チャート

| | |
|---|---|
| 1 | 謎の侵略者 |
| 2 | トライダーG7、登場！ |
| 3 | 光子力研究所 |
| 4 | リガ・ミリティア |
| 5 | リュウセイ＝ダテ |
| 6 | ポイント・カサレリア |
| 7 | クロノクルの反撃 |

宇宙編（ヨーロッパに残る） / 地上編（大空魔竜と戻る）

| 宇宙編 | | 地上編 | |
|---|---|---|---|
| 8A | ベスパと異星人 | 8B | ガンダムファイト |
| 9A | 戦士のかがやき | 9B | SRX計画 |
| 10A | 心 | 10B | 天才パイロット、ライ |
| 11A | ガッダール隊 | 11B | 大空魔竜防衛命令 |
| 12A | 鮮烈! シュラク隊 | 12B | 初めての調査 |
| 13A | 旅立ち | 13B | ヒイロとリリーナ |
| 14A | ボルテス合体不可能 | 14B | その名は東方不敗 |
| 15A | ジブラルタル空域 | 15B | 強奪 |
| 16A | リーンホース浮上 | 16B | 先制攻撃 |
| 17A | 謎の敵戦艦 | 17B | 特訓! ボルテスチーム |
| 18A | 蒼き流星となって | 18B | 彼の名はエイジ |
| 19A | ビッグキャノン | 19B | ボアザンの誇り |
| 20A | 月面降下作戦 | 20B | 裏切り |
| 21A | ムーン・ガーディアン | 21B | ネッサー発進! |
| 22A | ザンスカールの疑惑 | 22B | 大決戦（19話でジャンギャルを倒した） |
| | | 22C | 大決戦（ジャンギャルを倒していないがハイネルが仲間にいない） |
| | | 22D | 黒い科学（ハイネルが仲間にいる） |
| 23A | アムロとシャア | 23B | 死鬼隊ゴステロ |
| 24A | 真意 | 24B | 因縁の再会 |
| 25A | モトラッド艦隊 | 25B | 死鬼隊の復讐 |
| 26A | 新たな力 | 26B | 漆黒のガンダム |
| 27A | サイド5の謎 | 27B | 最強最悪デビルガンダム |
| 28A | 宇宙の墓場 | 28B | デンジャラス・アレンビー |
| 29A | 陽動作戦 | 29B | 探索 |
| 30A | SRX発動! | 30B | 紅のV-MAX |
| 31A | エンジェル・ハイロゥ | 31B | 明鏡止水 |
| 32A | 天使たちの昇天 | 32B | 香港の死闘 |
| 33A | 戦場に響く鈴の音 | 33B | ランタオ島の秘密 |
| 34A | 逆襲のシャア | 34B | 石破天驚拳! |
| 35A | 決戦! ヘルモーズ | 35B | ファイナルバトル |

- 35A → 35Bをクリアしていない → エンディングA
- 35A → 35Bをクリアしたデータがある → 36 狂気の力 → 真のエンディング
- 35B → 35Aをクリアしたデータがある → 36 狂気の力 → 真のエンディング
- 35B → 35Aをクリアしていない → エンディングB

### 第7話が大いなる分岐




どちらのルートにも違った楽しみかたがあるのだ

CHECK

# 最後に点検！地上と宇宙なにが違う？

今までにも何度となく触れてきたが、『新～』には地上編と宇宙編という2つのシナリオ（攻略ルート）が存在する。しつこいようではあるが、各編の違いと特徴についてもう一度チェックしてみよう。

## ヨーロッパに残ると始まる 宇宙編の展開

第7話の選択で向かって下の選択肢「このままヨーロッパに残る」を選ぶことによって始まるのがこの宇宙編。VガンダムのキャラやMSをはじめとした、いわゆるリアルロボットが主体となる。

特徴としては、相次ぐ増援と勝利条件の多彩さ（輸送機を守るなど）が挙げられる。敵を倒す順番なども重要になってくるのだ。

全般的にユニットの攻撃力が低いので、巧みな連携とマップ兵器を絡めた戦術が必要となる。

ENEMY ズフィルード

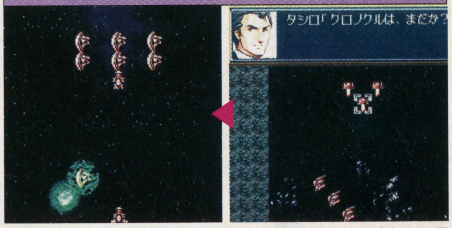


地球圏侵攻を目論むバルマー帝国の司令官ジュデッカー＝ゴッツォが乗る




MSとはいえど、カットインを使った攻撃をしてくる敵もいるのだ

### 敵の増援もワラッと出現




1、2回では飽き足らず、時には3回以上の増援が出現する高難度のシナリオも存在する

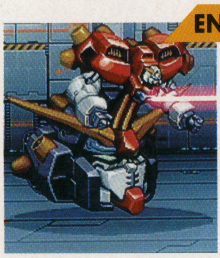
## 大空魔竜と戻ると始まる 地上編の展開

同じく第7話の選択で、上の選択肢「大空魔竜と戻る」を選ぶと始まるのがこちら。さまざまなスーパーロボットが集い、派手めな戦闘が展開されることになる。

宇宙編に比べると敵も味方も登場するユニットは少なく、かつこちらはほとんどの敵を一撃で粉砕しながら進むので「ハマる」要素の少ないお気楽極楽な難易度になっている。

SLGとしての面白さより、むしろノリを楽しむルートだ。

ENEMY デビルガンダム



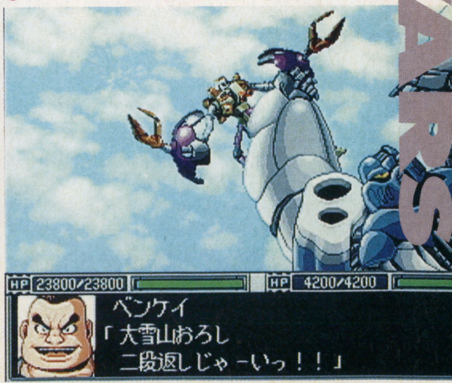
自己増殖、自己再生、自己進化の3大理論を用いた究極のガンダム

### 後半はイベント主体




ドモンVS東方不敗!　後半はGガンダムキャラがメインで進行していく

カットインも目白押し



# PS徹底攻略！ 新スーパーロボット大戦 シナリオ&データ攻略

REVIEW

## 地上編の難関シナリオおさらい攻略

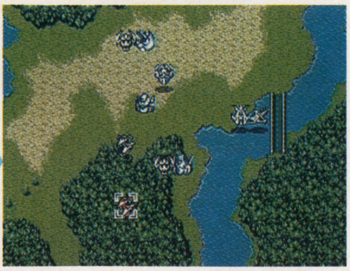
かつて攻略したシナリオの中から、比較的難易度の高いものをピックアップしながら再度攻略していく。まずは地上編だ。
なお、勝手ながら分岐以前のシナリオは攻略を省いている。

## 13B ヒイロとリリーナ

### グロテクターを追い払え

ここで登場するグロテクターは、約5000と約10000のダメージを与えた時と、残りHPが5000以下になった時の計3回増援を呼んで撤退していく。高性能レーダーを付けたガイキングと、ひらめきの使えるR-2&ライディーンで攻撃すれば効率良くダメージを与えることができるだろう。その時、増援軍団に関してはR-1で出現位置に釘付けだ。

森から引きずり出す

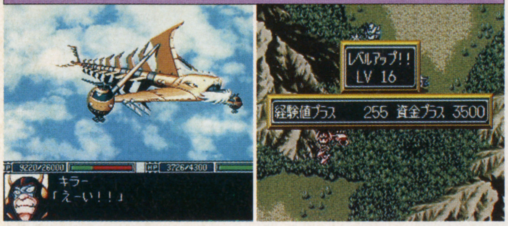

⇧グロテクターを追い払ったら増援を森から誘い出して倒す

## 15B 強奪

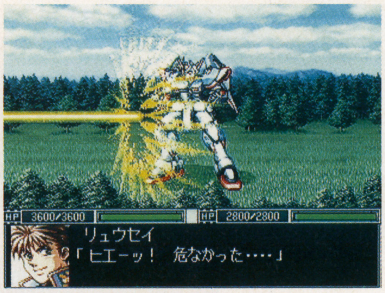
### グロテクターの倒しかた

このシナリオで初めてグロテクターを倒すことになる。
グロテクターは毎ターンHPが10%回復する（この時点では2600ポイント）ので、倒すと決めたら一気に攻撃する必要がある。
この時頼りになるのは熱血を持つトライダーとガイキング。それぞれ必殺武器を3000弱まで改造しておけば、楽に1ターンで倒すことができるだろう。

サンシローをLV16まで上げて熱血攻撃!!



⇧トライダーは戦意を120まで上げないと必殺武器を使えないが、ガイキングなら110でOK。LV15の敵を倒しまくって鍛えろ



⇧R-1で敵を削り、戦意を稼いでいく

## 19B ボアザンの誇り

### スカールーク戦を攻略

第22話の分岐に関わってくる対スカールーク戦をピックアップ。
スカールークはHPが10000を下回ると大空魔竜（攻撃できない時は手近の相手）に攻撃をしかけてくる。この時に、反撃を試みてユニットが生存している場合はスカールークを倒すことができ、防御またはユニットが撃墜された場合はスカールークは撤退していく。スカールークを倒していなければ次のシナリオでハイネルを説得することができる。倒せば以降のシナリオでボアザン軍と激突するので倒して資金を稼ぐことができる。

スカールークの突撃を…




反撃する


⇨以降のシナリオは強敵続出だが、資金を稼ぐにはいいあんばい

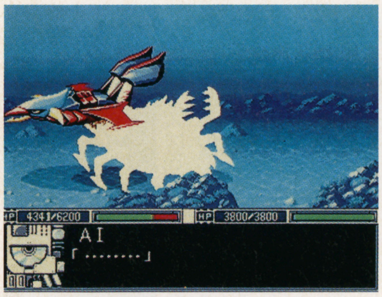
防御する


⇨第20話Bでハイネルを健一で3回説得すると一時的に仲間にできる

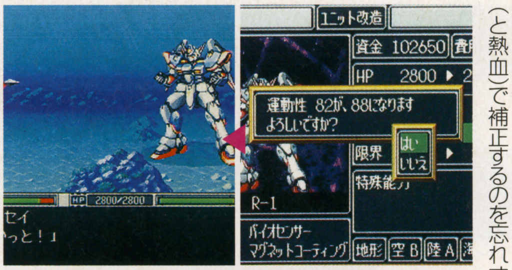
## 21B ネッサー発進！

### 水中でどう戦うか

一面水中のため、敵味方ユニットともにすべての面において能力が低下する。一番痛いのは移動力の低下で、敵の射程を計って待つという戦法が使えなくなる。
となれば全員突撃するしかない。弾数と射程の長いR-1を囮にして存分にHPを削り取ってから加速併用で叩きつぶせ。その時、地形効果によって命中率が大幅に下がっているので必中もしくは集中（と熱血）で補正するのを忘れずに。



⇧ライディーンは海の地形適応がAである



⇧射程の短いシャイニングガンダムでは囮は不可。R-1の運動性はどのみち上げることになるので、ここで上げてもOK

## 25B 死鬼隊の復讐

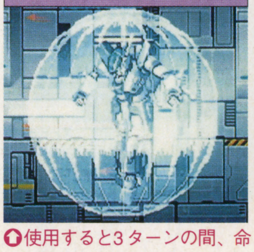
### イベント多発!!

このシナリオではイベントを起こしてユニットの能力をアップさせることが重要となる。
まず、死鬼隊に大空魔竜が攻撃されることでレイズナーの特殊能力V-MAXが使用可能になる。
それから、ライディーンを13,09に待機させるとゴッドボイスという武器が追加される。
いずれも取り逃すと二度と手に入らないので注意されたし。

ゴッドボイス


⇧ライディーンの武器の中では最大級の破壊力を持っている

V-MAX


⇧使用すると3ターンの間、命中率と回避率が大幅にアップ!!



⇧必ず一度は攻撃を受けておこう

REVIEW

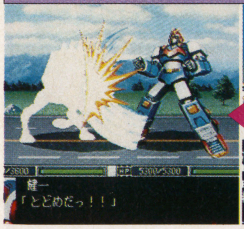
# 難関続出！宇宙編のおさらい攻略

おさらい攻略、お次は宇宙編。こちらは地上編に比べて難易度の高いシナリオが多いので生存率を重視した攻略をお届けする。
なお、分岐以前のシナリオの攻略は省かせてもらっている。

## 12A 鮮烈！シュラク隊
### ボルテスの使いかた

敵の数の多いこのシナリオだが、右からの敵をボルテスVで足止めすることによって被害を最小限に食い止めることができる。
詳しい方法としては、合体したボルテスを右の敵群の中に放り込むだけ。その後、敵がグロテクターのみになったら上に誘導しつつ40・07にあるアイテムを取れ。

**右からの敵はボルテス１機で足止め**

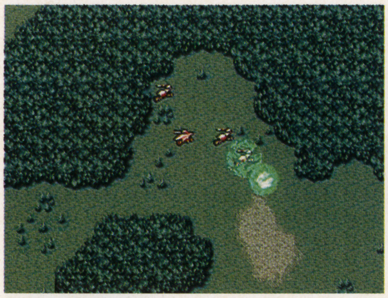


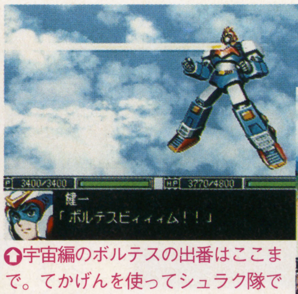



⬆HPの高い敵はVの字切りで早めに倒し、レッドバロム程度なら天空剣でトドメ。グロテクターにさえ注意すればOK

## 13A 旅立ち
### 増援も全滅させる

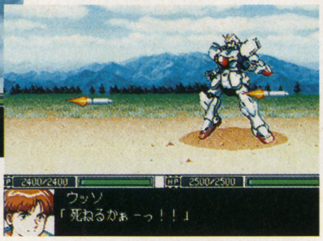
シナリオ開始前に、ウッソを運動性の高いVガンダムに乗せて対ビームコーティングを装備させておくこと。この状態で集中を使えば敵の攻撃はほとんど食らわなくなるので、敵群の中に放り込んで敵を削っていこう。弾数が減ったら輸送機に収納して補給。


⬆バイク部隊は4&8ターン目に出現する



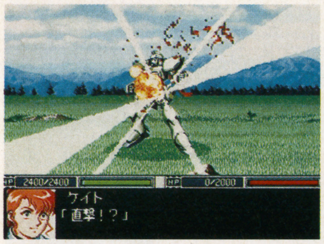
⬆宇宙編のボルテスの出番はここまで。てかげんを使ってシュラク隊で倒しやすくするのだ

⬇集中をかければほとんどの攻撃をかわすウッソ。ビームコートをつければもはや無敵か？

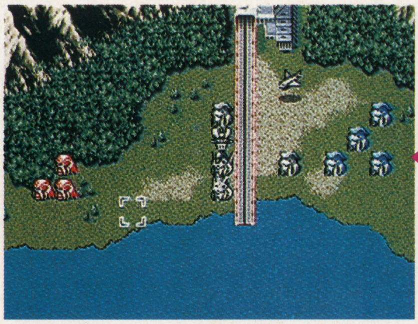



## 15A ジブラルタル空域
### ケイトを生存させる！

マップのほぼ中央にあるレールに1体でも敵が触れてしまうと、イベントが発生してケイトが死亡してしまう。ケイトは使えるキャラなので、敵の数自体は少ないが、危なくなったらレールの一歩手前に並んで回避すること。



⬆わざとやられてしまうというのも手。ガンイージなら修理費用も安いし、実はこれが一番確実か？



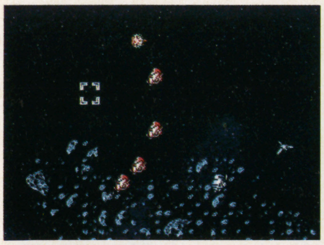
**レールに敵が触れないように**

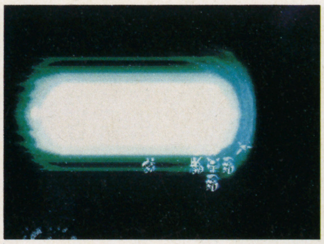


⬆ケイトは良質な精神コマンドを使えるキャラなので殺すには惜しい

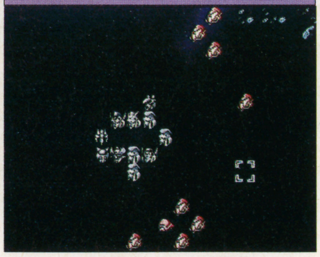
## 17A 謎の敵戦艦
### ヘルモーズよりブレイバーが怖い

ヘルモーズは5ターン目から移動しなくなるので、普通に敵を撃墜していけばまず敗北してしまうような状況はないはず。それより怖いのは多数出現するブレイバー。レーザードガンはビームコートで防げないうえ、装甲も厚い。とにかく、ガンイージを複数のブレイバー射界に入れないように！


⬆ロアンは隠れ身を使ってアイテムを回収する。ほかのSPTたちもアイテム回収を担当させよう


⬆ヘルモーズに近づくと撃ってくるマップ兵器MMビーム砲。イヤ、マジでムカつくっスよ

**リーンホースは3マス、ヘルモーズは2マスずつ進む**

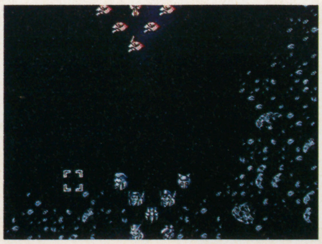

⬆こうやって囲んでおけば邪魔されない

## 18A 蒼き流星となって
### 増援が多いです

このシナリオ中での増援の出現は計3回。ゴステロを倒した直後、V-MAXイベントの直後とその2ターン後の敵フェイズだ。
特に注意してほしいのが最後の増援。ロンド・ベル隊が出現するものの、位置が遠いため10機の敵が一斉に先発部隊に向かってくる。熱血はこの時まで温存せよ。



⬆なにはなくとも、ギュネイだけは倒せ。ダンクーガの断空光牙剣で攻撃するのが一番だ


⬆敵フェイズでエイジがやられる（V-MAXイベントを起こす）と増援の接近を許す。自軍フェイズでわざとやられよう



⬆ここのアイテムを拾ってからゴステロを倒すのが良い。後になるとメンドくさいからね

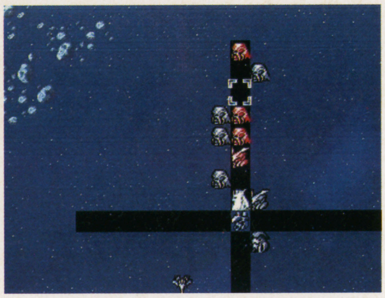
## 19A 戦艦を活用せよ ビッグキャノン

敵は数こそ多いもののこちらが素直に北上していくと律義にそろって南下してくる。この動きをあらかじめ確認しておいて、戦艦のマップ兵器の攻撃範囲内に入れてしまえばたやすく数を減らすことができる。ラー・カイラムのマップ兵器の攻撃力を3000弱まで改造しておけばより確実だ。

### アマルテアは射程外から攻撃する



⇧この時点でHP26000の敵を倒すのは結構ツライ。頼みの綱はダンクーガだが、反撃を受けてしまうとそれが致命傷に繋がることも


⇧マップ兵器を使いやすいシナリオだ

## 21A メンバーの役割分担が重要 ムーン・ガーディアン

このシナリオに出撃するのは、強制的に選抜される5名と戦艦。

一番戦闘能力の高いアムロはアヤとコニー（加速があるため）を伴い右へ向かいカルラ隊とアイテムを回収すること。

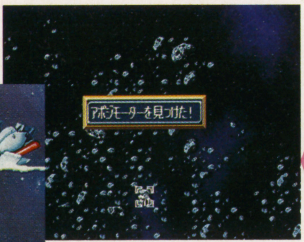
輸送艦を守るのは主に戦艦。マップ兵器で増援を片づけろ。ジュンコとペギーはアイテム回収だ。

### 輸送艦護衛には…

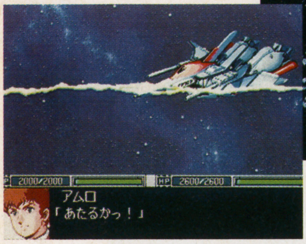


⇧念のため、対SPT用にリ・ガズィのメガビームキャノンを改造しておくとベター

### カルラ隊掃討には



⇧加速を持っているコニーはもっぱらアイテム回収。結構オイシイものが落ちている

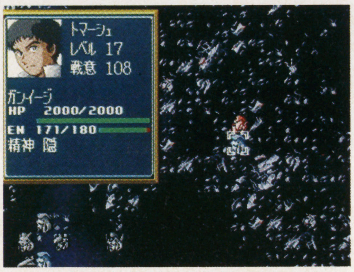


⇩アムロはカルラ達を削って、アヤの経験値にすること

## 122A 5ターンまでねばれ ザンスカールの疑惑

その気になればアムロたちシンガリ部隊だけでカルラ隊を全滅させ、2ターンクリアが可能。

そうは言うものの、5ターン目に登場するギウラ率いる敵の増援はカルラ隊より弱いわりには稼げるので倒しておくのが賢明だろう。アイテムは金だけなので無視してもなんら問題はない。

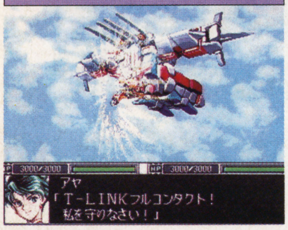


⇧マップ右のほうにある資金10000へは、隠れ身を使ったトマーシュで向かう

## 23A ビームコートが決め手 アムロとシャア

こちらのユニットは3機だけだが、敵はビーム主体のMSのみなのでビームコートさえあれば敵ではない。R-2とケーラでアイテムを集め、R-3で敵を倒せ。

### 敵はMSのみ！



⇧リーオーだろうが、エアリーズだろうが、接近攻撃以外は怖くない

## 24A シャア以外の敵を全滅 真意

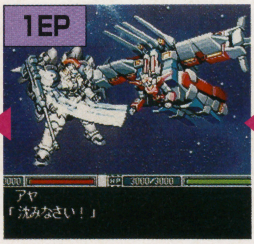
初期配置の敵はシャアの乗るサザビー以外なら撤退前に全滅可能。まず、νガンダムのフィンファンネルの攻撃力を4400まで改造しておき、熱血でトールギスを削る。これなら無改造のR-2&3でも倒すことができるので幸運を使って撲殺。

続いての標的はクェスの乗るヤクト・ドーガ。サザビーの射程に入らないようにνガンダムを使って熱血＋幸運の反撃で倒す。

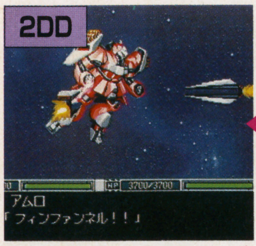
ギュネイの乗るヤクト・ドーガはνガンダムやR-2の反撃で充分に削り、R-3で倒そう。

1PP


⇧写真のような位置にアムロを待機させ、トールギスとヤクト・ドーガを反撃で削る

1EP


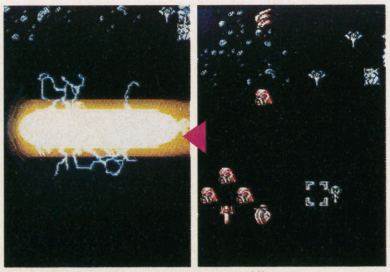
⇧R-2のビームソードなどで削ったあと、幸運を使ったR-3でトールギスをいただく

2DD


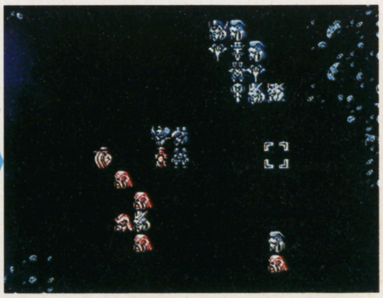
⇧クェスの乗るヤクト・ドーガはHPが低いので熱血を使えば軽く落とせる

## 25A タイヤ付きも初登場 モトラッド艦隊

このシナリオから出現するゲドラフは2度倒さなければならない。ただ、1度破壊して（タイヤをはいで）しまえば攻撃能力は低下するので放っておいてもOK。2隻の敵戦艦に関しては射程7以上の武器を使えば反撃を受けない。


⇧大胆不敵にも、アマルテアの横にラー・カイラムを配置。次のターンに攻撃する

### クロノクルに注意せよ


⇧クロノクルは果敢に攻めてくる

次ページより
26話以降を
攻略開始!!

TACTICS

# 地上と宇宙各編最終までマップ攻略！

今回攻略していくのは両編第26話～第35話（名目上、最終話扱い）。ページ上段で宇宙編を、下段で地上編を扱っている。以前と同様にシナリオ内のイベント情報や埋没アイテムに関してのデータも可能な限り掲載・追跡してある。今後のプレイに役立ててほしい。

シナリオの流れの表記で注意してもらいたいことが一点。1PPとあったら、1ターン目の自軍フェイズにそのイベントが起こることを表す。同じく3EPとあったら3ターン目の敵フェイズということだ。

補足になるが、出現する敵ユニットはそれぞれいくらかずつ改造されている。巻末のデータで強さを確認してくれ。




◯地上と宇宙、両方クリアするとイイことが…（詳しくは後述）

上段は宇宙編

下段は地上編

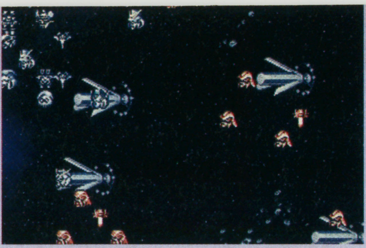
## 第26話Ⓐ 新たなる力

| 出撃 | R−1+ラー・カイラム+10機 |
|---|---|

このシナリオは6ターン目になると強制的に終了させられてしまう。敵を倒すことはともかくとして、埋没しているアイテムにはオイシイものが多いので行動は迅速に起こすこと（特に左下のビームコーティング）。すべてコロニーの中央の部分に落ちているので探すのに苦労はしないだろう。

増援が多いのもポイント。イキナリ目の前に出現することも多いので、ガンブラスターなどにはビームコートを。

なお、1PPに戦艦を14，10に配置すると増援をマップ兵器で一掃できる。



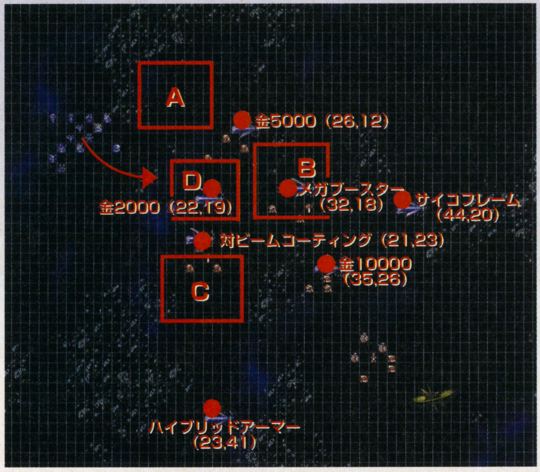
◯アムロやウッソで敵を足止めしておくと楽

### 出現敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | アドラステア（RM）（クロノクル LV29 HP38000）<br>アマルテア（イク LV28 HP26000）<br>アマルテア（エリート兵 LV27 HP26000）<br>アマルテア（エリート兵 LV25 HP26000）<br>コンティオ（ゴズ=バール LV27 HP4600）<br>コンティオ（強化兵 LV26 HP4600）×2<br>ゲドラフ（KM）（カテジナ LV27 HP4200）<br>ゲドラフ（KM）（強化兵 LV25 HP4200）×2<br>ゲドラフ（突撃兵 LV25 HP3500）×6<br>ゾロアット（突撃兵 LV25 HP3200）×3<br>ゾロアット（突撃兵 LV24 HP3200）×3 |
| A | リグシャッコー（エリート兵 LV24 HP3600）×4 |
| B | ゾロアット（エリート兵 LV25 HP3200）×4 |
| C | ゾロアット（エリート兵 LV25 HP3200）×4 |
| D | リグシャッコー（エリート兵 LV24 HP3600）×4 |

### シナリオの流れ

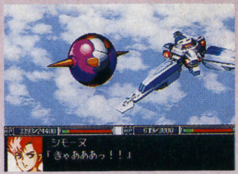
甲児、マジンガーからボロットに乗りかえ
▼
1EP　敵増援A地点に出現
▼
4EP　敵増援B地点に出現
▼
5EP　敵増援C地点に出現
▼
左上のアマルテアを倒すと敵増援D地点に出現
▼
6PP　強制終了となる




## 第26話Ⓑ 漆黒のガンダム

| 出撃 | 大空魔竜＋12機 |
|---|---|

まず、自軍初期配置地点の左側に陣を敷いてデスアーミー隊を片づける。第一波を倒したらウォルターガンダムを一気に包囲して撃破。



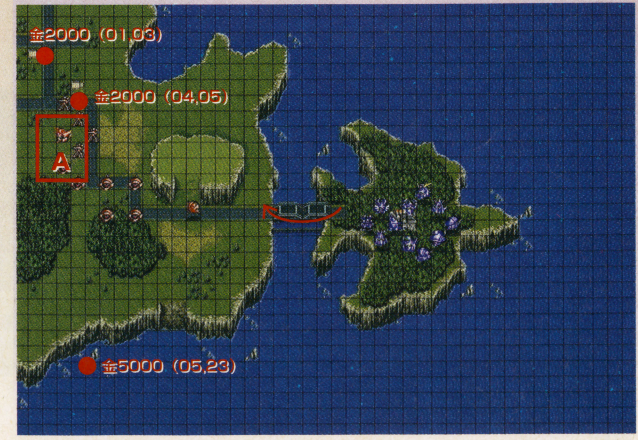

◯体当たりは結構痛いので注意

### 出現敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | 笑傲江湖ウォルターガンダム（S=AI LV30 HP24400）<br>マスターガンダム（???　LV35 HP16000）<br>デスビースト（ゾンビ兵 LV25 HP1800）×2<br>デスビースト（ゾンビ兵 Lv23 HP1800）×2<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵 LV21 HP1000）×3<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵 LV19 HP1000）×3 |
| A | デスビースト（ゾンビ兵　LV26　HP1800）×2<br>デスビースト（ゾンビ兵　LV24　HP1800）×2<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV21　HP1000）×3<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV20　HP1000）×3 |

### シナリオの流れ

3EP　マスターガンダム、ドモン退却
▼
5EP　敵増援A地点に出現




## 第27話Ⓑ 最強最悪デビルガンダム

| 出撃 | シャイニングガンダム |
|---|---|

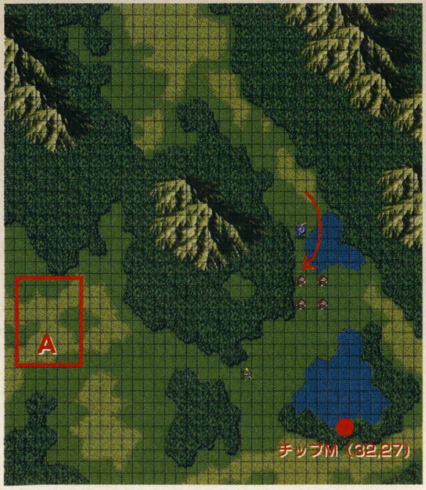
ドモンのイベントマップその一。始めのデスアーミーを軽く全滅させたら、会話イベント後、ドモンがA地点で集中攻撃を受ける。ドモンのHPが一定値まで減ると再び会話イベントが発生して、東方不敗とキョウジが退却、ドモンのHPが完全に回復してシュバルツが仲間になる。そうなると後は楽勝。ドモンとシュバルツで残ったデスアーミーを倒そう。ただ、2人ともデスアーミーより射程が短いので注意!!

### 出現敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | MSデスアーミー（ゾンビ兵 LV27 HP1000）×2<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵 LV24 HP1000）×2 |
| A | デビルガンダム（キョウジ LV40 HP24000）<br>マスターガンダム（東方不敗 LV30 HP16000）<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵 LV27 HP1000）×6 |

### シナリオの流れ

MSデスアーミー全滅後
敵増援A地点に出現
▼
ドモンHP3分の1以下でイベント発生
東方不敗、キョウジ退却。シュバルツ仲間に




ONE-POINT

### ドモンは素直に負けるべし

ついに敵となった東方先生。マスターガンダムは鬼のように強いが、戦うだけならこの時点のドモンでも結構がんばれる。

しかし、一定値以上ダメージを与えると自動的にHPが回復してしまい、決して倒せないのだ。




◯どうやってもこれ以上は減らないのだ

# PS徹底攻略！ 新スーパーロボット大戦 シナリオ&データ攻略

## 第28話Ⓐ 宇宙の墓場

| 出撃 | ラー・カイラム＋7機 |
|---|---|

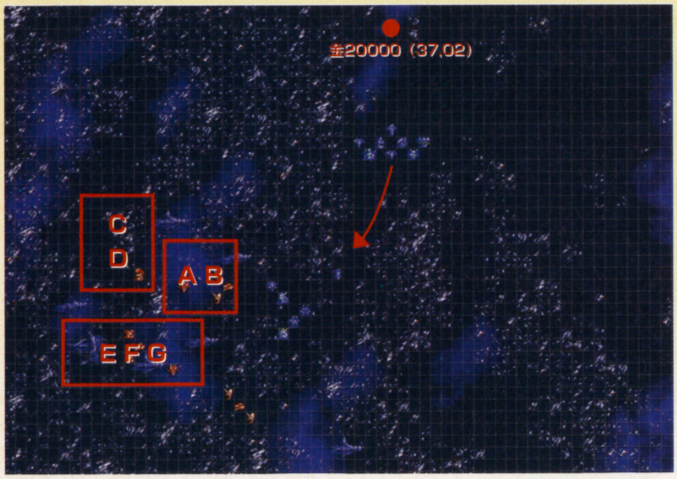
ムサカは攻撃を加えると増援を出現させる。22，23などに戦艦を配置しておけばまとめて倒せる。なお、ゼクスは必ずヒイロで倒せ。

### 出現敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | ムサカ（エリート兵 LV30 HP15000）×2<br>トールギス（ゼクス LV33 HP10000）<br>ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵 LV30 HP4000）<br>リゴニトーレ（ネオ・ジオン兵　LV29　HP3800）×4<br>アマジャ（ネオ・ジオン兵　LV29　HP3200）×2 |
| A | シュトゥル・クトゥール（ネオ・ジオン兵 LV29 HP3200）×2 |
| B | シュトゥル・クトゥール（ネオ・ジオン兵 LV29 HP3200）×2 |
| C | シュトゥル・クトゥール（ネオ・ジオン兵 LV29 HP3200）×2 |
| D | シュトゥル・クトゥール（ネオ・ジオン兵 LV29 HP3200） |
| E | ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵 LV30 HP4000）×2 |
| F | ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵 LV30 HP4000）×2 |
| G | ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵 LV30 HP4000）×2 |

### シナリオの流れ

上のムサカに攻撃すると最大4回まで増援が出現する（それぞれA,B,C,D）
▼
下のムサカに攻撃すると最大3回まで増援が出現する（それぞれE,F,G）




## 第27話Ⓐ サイド5の謎

| 出撃 | ラー・カイラム＋15機 |
|---|---|

とにかくゲドラフが多い。早めにウッソかアムロを飛ばして削っておくのが手っ取り早く倒す秘訣だ。
5EPに増援が出現するが、この時同時にクロノクルたちも移動を開始する。6PPはかく乱を使って取り巻きを減らすこと。




ウッソ対ルペでイベントが

### 出現敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | ドッゴーラ（ブロッホ LV30 HP40000）<br>アドラステア（RM）（クロノクル LV30 HP38000）<br>ゲドラフ（KM）（カテジナ LV29 HP5200）<br>ゲドラフ（KM）（エリート兵 LV27 HP5200）<br>ゲドラフ（KM）（エリート兵 LV27 HP4800）<br>ゲドラフ（KM）（エリート兵 LV26 HP4800） |
| A | アマルテア（ピピニーデン LV30 HP26000）<br>コンティオ（強化兵 LV27 HP5600）<br>ゲドラフ（KM）（ルペ LV30 HP5200） |

### シナリオの流れ

5EP　敵増援A地点に出現




### VS アドラステア（RM）

攻撃力は高いものの命中率の低い戦艦。かく乱を使えば楽勝だ。

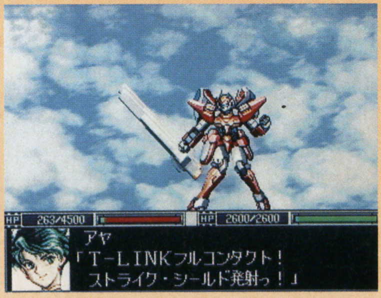


これならマジンガーでもかわせる？

## 第28話Ⓑ デンジャラス・アレンビー

| 出撃 | 大空魔竜＋ガイキング＋ボルテスV |
|---|---|

初期配置は市街地付近だが、その場所で陣を敷くと川に入った機械獣軍団にわずらわされることに。下の森付近まで後退して敵を各個撃破していこう。下方向からは増援のアマジャが3機出現するが、敵本隊との交戦前にトライダーやライディーンなど攻撃力の高いユニットで先に全滅させておくこと。




初登場のアヤだが、無改造なので無理はするな

### 出現敵ユニット

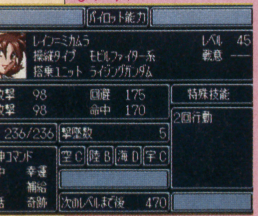
| | |
|---|---|
| 初期 | グロテクター（キラー将軍 LV32 HP25300）<br>グロテクター（ダンケル博士 LV32 HP25300）<br>ムーンコンドル（S=AI LV28 HP HP10400）<br>ダルジャン（ゴステロ LV34 HP 6400）<br>アレンビー（アレンビー LV25 HP6000）<br>トロスD7（AI-改 LV29 HP4600）×3<br>ジェノバM9（AI-改 LV29 HP4500）×3 |
| A | スカルガンナー（AI LV30 HP3000）×4 |
| B | アルテミス（突撃兵 LV30 HP5000）×3<br>リゴニトーレ（エリート兵 LV29 HP3800）×3<br>アマジャ（狙撃兵 LV29 HP3200）×3 |

### シナリオの流れ

冒頭にアレンビーと戦うか帰ったレインを追うかの選択がある
▼
アレンビーを倒すかレインを追えば敵出現。大空魔竜＋ガイキング＋ボルテスV出撃
▼
1EP後　味方増援11機1地点に出現
▼
3EP　敵増援A地点に出現
▼
7EP　敵増援B地点に出現

### ONE-POINT　レインとアレンビーの二択

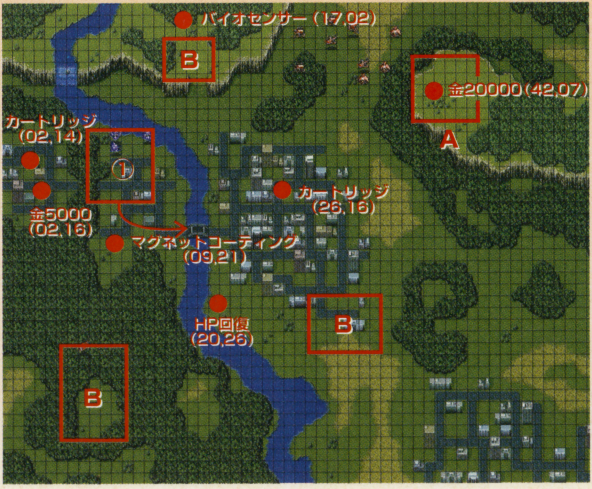
冒頭のイベントでアレンビーを追えば、32話でアレンビーが、レインなら33話で彼女が仲間になる。どちらも一長一短で迷うところだが、活躍する機会はほとんどないので趣味で選んでも問題ない。強いて選ぶなら、精神コマンドの充実したレインか。



精神コマンドが見事なレイン

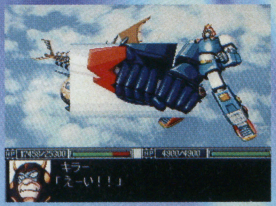



仲間になるとバーサーカーモードは使えなくなる




### VS グロテクター

まいどおなじみグロテクターのお2人。今回もけなげにがんばりますが、どうにも楽勝。機械獣と同時に攻めてくるので少々面倒だが、大技で一気にケリをつけてしまおう。




大技＋幸運で気持ちよく退治する

## 第29話Ⓐ　陽動作戦

| 出撃 | ラー・カイラム＋10機 |
| --- | --- |

このシナリオには前半戦と後半戦が存在する。

前半の任務はアムロたち潜入部隊がマップ中央にある秘密基地内に潜入するまで耐えること。敵が潜入部隊を狙わないようにできるだけ本隊を左に左に進ませるように。潜入部隊が狙われそうな時はかく乱をかけるのがベストだ。

後半は特にアイテムも無く、扉の前にいるリコニトーレ3機を撃退すれば終了。特に手強い相手ではないので、前半部隊に主力ユニットをまわそう。

### シナリオの流れ

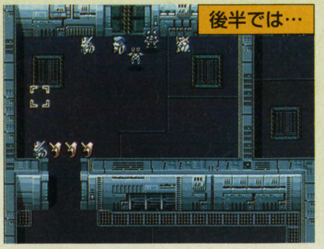
2EP　敵増援A地点に出現
▼
アムロたちの誰か1人でも秘密基地に到着すると後半のマップに突入する

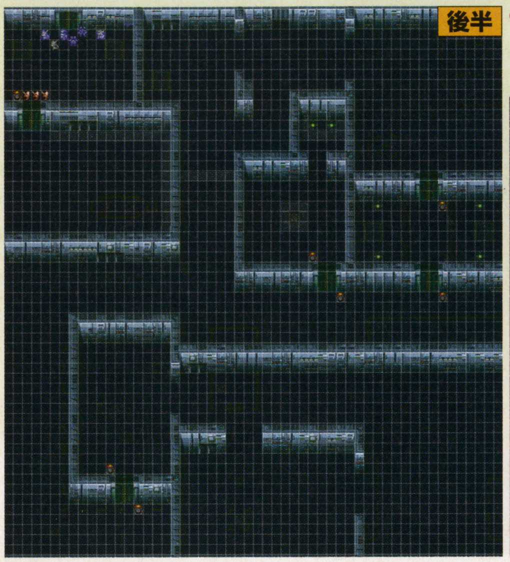



### 出現敵ユニット

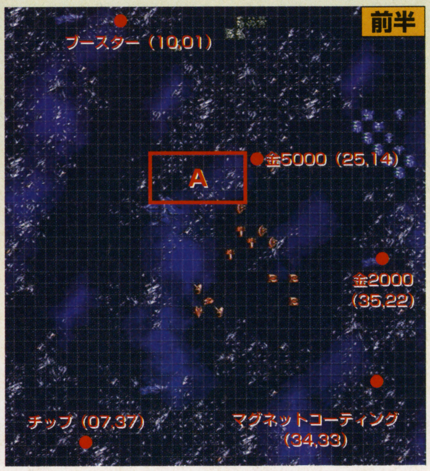
| | |
| --- | --- |
| 前半初期 | アマルテア（タシロ　LV28　HP26000）<br>アマルテア（エリート兵　LV31　HP26000）×2<br>ムサカ（エリート兵　LV31　HP15000）<br>コンティオ（強化兵　LV26　HP4600）×3<br>ブルッケング（KM）（強化兵　LV26　HP4000）×3<br>ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵　LV30　HP4000）<br>リコニトーレ（ネオ・ジオン兵　LV29　HP3800）×2 |
| A | ブルッケング（KM）（強化兵　LV26　HP4600）×3 |
| 後半初期 | リコニトーレ（強化兵　LV32　HP3800）×3 |

⬇まぁ、適当にやっても1～2ターンで終わるでしょう



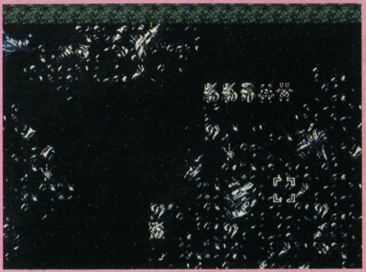




⬆できる限り駆け足で敵を倒しておきたい




### ONE-POINT
#### レベルが高いとアイテムが取れない

潜入部隊は5マスずつ進むのだが、ここで2回行動できるキャラがいるとあっという間に基地についてしまい、マップ下部のアイテムを回収できない。



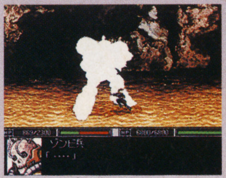
➡特にアムロは危険（LV32で2回行動可能）。強すぎるのも困り物ですな。28Aで調節するように

## 第29話Ⓑ　探索

| 出撃 | R-1＋レイズナー＋シャイニングガンダム |
| --- | --- |

ここでは2つのステージを連続して戦うことになる。まず、前半ステージではドモンが一定値以上ダメージを受けると東方不敗は退却していくので、東方不敗にはあまり手出ししないこと。残ったデスアーミーたちは簡単に撃破できるだろう。後半ステージに移動すると、ドモンたちは再び強制出撃となるがHPや精神コマンドなどは全て完全回復しているので回復の必要はない。

2機のグロテクターとゴステロとはいきなり決戦となるので、激励や気合で戦意を溜めて、一気に倒そう。幸運を使って資金を稼ぐのもわすれずに。







⬆東方先生はここでも無敵なので、ほかのヤツを攻撃

### 出現敵ユニット

| | |
| --- | --- |
| 前半初期 | マスターガンダム（東方不敗　LV38　HP17500）<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV26　HP2300）×5<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV25　HP1000）×5 |
| A | デスビースト（ゾンビ兵　LV25　HP1800）×3<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV26　HP2300）×3 |
| 後半初期 | グロテクター（キラー将軍　LV33　HP26500）<br>グロテクター（ダンケル博士　LV33　HP26500）<br>ムーンコンドル（S=AI　LV30　HP9800）<br>ダルジャン（ゴステロ　LV35　HP7300）<br>アルテミス（エリート兵　LV30　HP5000）<br>トロスD7（S=AI　LV30　HP4600） |
| B | シース改（AI改　LV27　HP3000） |

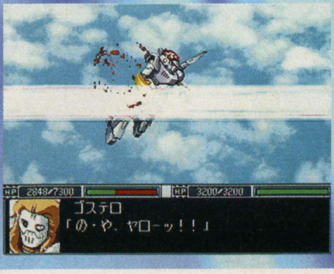
### シナリオの流れ

ドモンが倒されると東方不敗、撤退
敵増援A地点に出現
▼
敵全滅後マップ移動
1PP　大空魔竜＋ガイキング＋ライディーン＋R-1＋レイズナー＋シャイニングガンダム＋8機
▼
1EP　敵増援B地点に出現

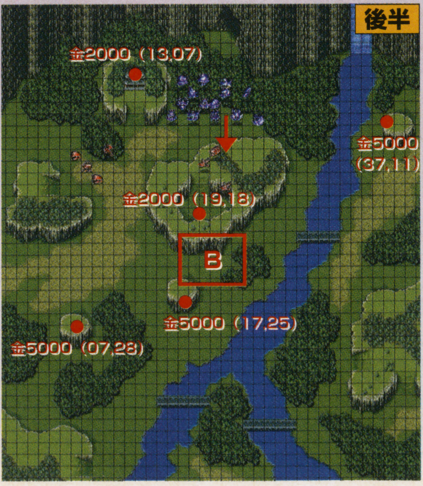
➡今日も元気なシュバルツ兄ちゃん。シュピーゲルが壊れたら、素手で暴れる

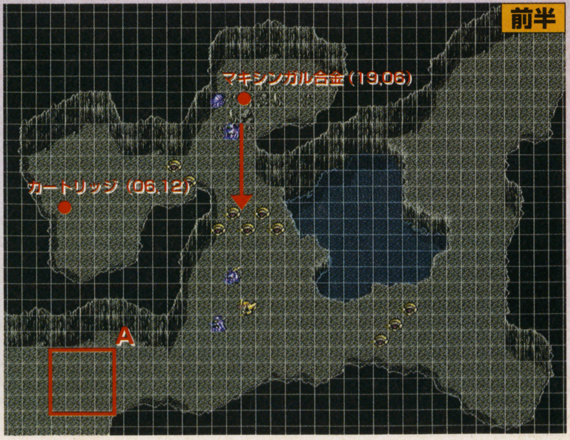
### VSグロテクター

そろそろ見るのも飽きてきただろうグロテクターコンビ。今度はこれまた見飽きてきたゴステロ様と共同作戦。怖いのはグロテクターよりも攻撃力の高いゴステロなので集中攻撃で先に落としておこう。




➡ゴステロ様を撃墜すれば、後は楽なのだ



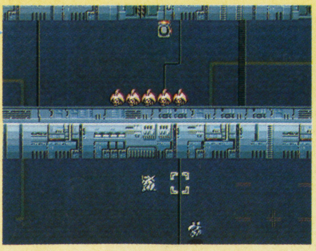
## 第30話Ⓐ SRX発動！

| 出撃 | SRX＋マジンガーZ＋ボスボロット＋14機 |
|---|---|

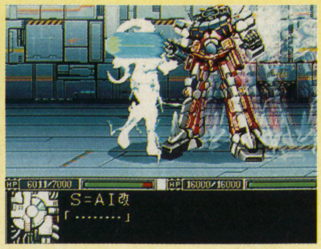
SRXが合体していられるのは3ターンの間だけ。ただでさえ敵増援の数が多いので、この間にHPの高い機械獣などは倒してしまうこと。

敵の増援はこちらがある程度進むと出現する。地点C以降は、ウッソなど回避能力の高いものを先行させて削ってしまうとよい。また、以前までとは違い壁越しの攻撃ができないので注意。

### 壁越しの攻撃はできない



⇧壁向こうの敵を攻撃するには、ちゃんと回り込まないと



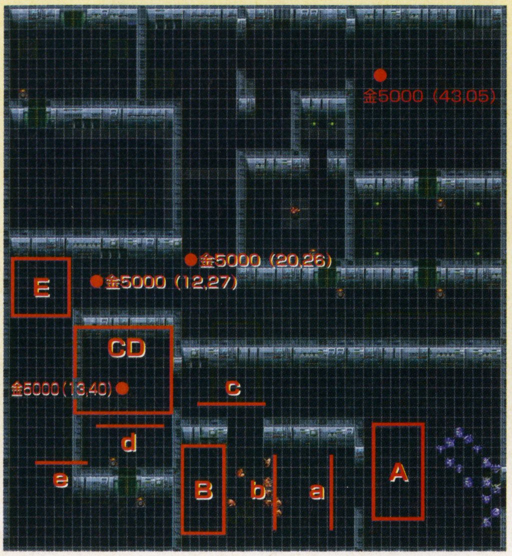

⇧Super Robot X-typeの力をとくと見やがれってんだい!!

### 出現敵ユニット

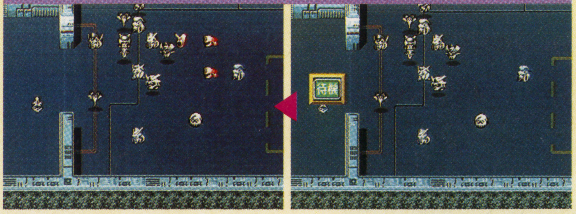
| | |
|---|---|
| 初期 | グール（あしゅら男爵 LV33 HP30000）<br>ラインX-1（S=AI改 LV30 HP7000）<br>バディオ（強化兵 LV30 HP6000）<br>アルテミス（エリート兵 LV30 HP5000）<br>リコニトーレ（狙撃兵 LV30 HP3800）<br>トロスD7（S=AI改 LV30 HP3600）×2<br>ジェノバ（S=AI改 LV30 HP3500）×2 |
| A | アルテミス（狙撃兵 LV31 HP5000）×2<br>リコニトーレ（エリート兵 LV31 HP3800）×2 |
| B | ダグラスM2（S=AI LV31 HP3100）<br>ガラダK7（S=AI LV31 HP3100） |
| C | バディオ（親衛隊兵 LV31 HP6000）<br>円盤（S=AI LV31 HP900） |
| D | ラインX1（S=AI改 LV31 HP7000）<br>アルテミス（親衛隊兵 LV31 HP5000）×2<br>リコニトーレ（エリート兵 LV31 HP3800）<br>トロスD7（S=AI改 LV31 HP3600）<br>ジェノバM9（S=AI改 LV31 HP3500） |
| E | シュトゥル・クトゥール（エリート兵 LV31 HP3200）×3 |
| F | ラインX1（S=AI改 LV31 HP7000）<br>バディオ（強化兵 LV31 HP6000）×2 |

### シナリオの流れ

マップ上の英小文字の地点まで味方が到達すると、それに対応した英大文字の地点に敵の増援が出現する



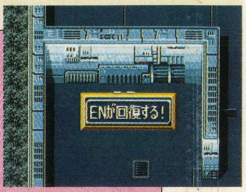

### 増援の出現に注意しながら移動すること




⇧出すだけ出すのも手なんですけどね…

### ONE-POINT エネルギーを全回復できるポイント

マップ上に何ヵ所か存在する緑色に点滅しているブロック。これはENタンクと呼ばれていて、乗ったユニットの消費したENを完全回復する効果を持っている。ただし、1つにつき1回きりなので注意。




⇧これ以降の屋内マップでも登場

## 第30話Ⓑ 紅のV－MAX

| 出撃 | トライダーG7＋ボルテスV＋ガイキング＋真ゲッター＋ライディーン＋大空魔竜＋3機 |
|---|---|

敵は増援こそいないが、ル=カインや死鬼隊トリオなど強敵がそろい踏み。特にル=カインは体当たりの威力が激烈。スーパーロボットですら一撃で瀕死となりかねないので、勝負は短期決戦だ。幸い、ル=カインはHPを3分の1ほど削れば退却するので、楽をしたければ真ゲッターなどで一気にダメージを与えて追い返そう。ただし、フーレ、死鬼隊も同時に退却するので経験値と金が欲しければ死鬼隊を先に倒しておくこと。ル=カインたちがいなくなれば後はザコ部隊。アイテムを回収しつつ全滅させよう。LVもHPも高くない敵ばかりなので弱いキャラを育てるのに最適。

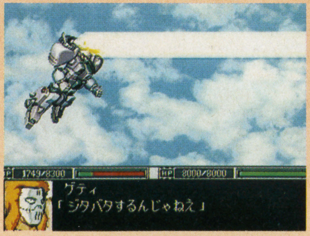
### 出現敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | フーレ（グラドス兵 LV34 HP50000）<br>ザカール（ル=カイン LV37 HP31500）<br>ガッシュラン（マンジェロ LV35 HP9000）<br>ダンコフ（ゲティ LV35 HP8300）<br>エルダール（ボーン LV35 HP7000）<br>ディマージュ（グラドス兵 LV32 HP3400）×3<br>スカルガンナー（S=AI LV33 HP3100）×3<br>ブレイバー（グラドス兵 LV30 HP1500）×3 |

### シナリオの流れ

ル=カインHP3分の2以下で退却
死鬼隊、フーレも退却

⇨リュウセイ、ついにスーパーロボットに搭乗！　…このセリフ冗談だけどね



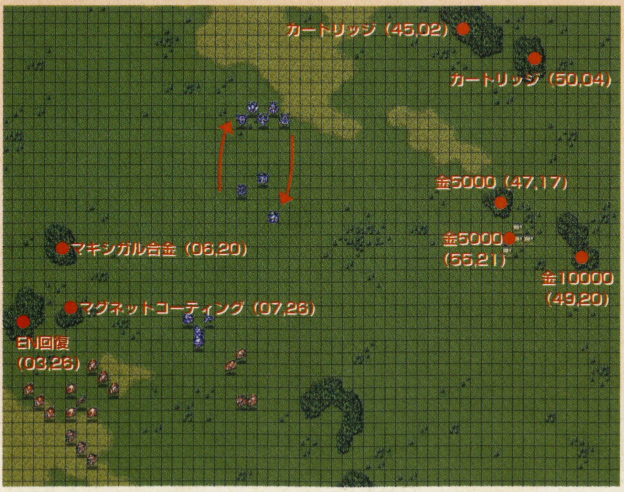

⇧死鬼隊の集中攻撃を受ければガイキングとてひとたまりもない！







⇨死鬼隊の連中はオイシイので、必ず幸運を使って倒すこと




### VSル=カイン、死鬼隊

V-MAX状態のザカールは地上編最高クラスの強敵。死鬼隊とともに自軍の弱いユニットに集中攻撃をかけてくるので、守っていては確実に犠牲者が出る。まず1PPに強制出撃ユニット以外のキャラを上方向へ移動して、自軍を合流させる。2PPに激励と気合をかけ、そのターンの内にカタをつけてしまおう。死鬼隊はル=カインを倒す前に全滅させて資金を稼いでおく。



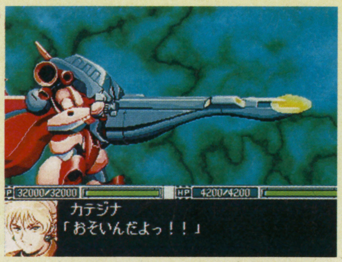

⇧強いッス。明日を見てないッス

## 第31話Ⓐ エンジェル・ハイロゥ

| 出撃 | ラー・カイラム＋16機 |
|---|---|

1PP、ピピニーデン隊の真南に本隊を集結させる。彼らは真っ直ぐ向かってくるので、あらかじめ横に戦艦を配置しておきマップ兵器でブルッケングのタイヤを剥ぐこと。数が減ってくると増援が出現するが、アムロかウッソを突撃させれば足止めできるだろう。

ピピニーデン隊さえ全滅させてしまえば、注意するのは2回行動してくる(一)ゴトラタンのみ。カットインの入るメガビームキャノンは（防御をしないと）Iフィールドをも突き破るのだ。




➡ゴトラタンがこのカットインをみせたらちょっと覚悟せよ

### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | ドッゴーラ（ルペ　LV32　HP40000）<br>アドラステア(RM)(クロノクル　LV36　HP38000)<br>アドラステア(RM)(ピピニーデン　LV35　HP38000)<br>ゴトラタン（カテジナ　LV35　HP32000）<br>アマルテア（イク　LV35　HP26000）<br>ブルッケング(KM)(ゴッドワルド　LV34　HP6000)<br>ブルッケング(KM)(レンダ　LV34　HP6000)<br>ブルッケング(KM)(ブロッホ　LV34　HP6000)<br>ブルッケング(KM)(ゴズ＝バール　LV34　HP6000)<br>ブルッケング(KM)(強化兵　LV33　HP4000) ×2<br>ブルッケング(KM)(強化兵　LV32　HP4000) ×3<br>コンティオ（強化兵　LV32　HP4600)×3 |
| A | ブルッケング(KM)(強化兵　LV31　HP4000) ×5 |
| B | ブルッケング(強化兵　LV32　HP3500) ×5 |

### シナリオの流れ

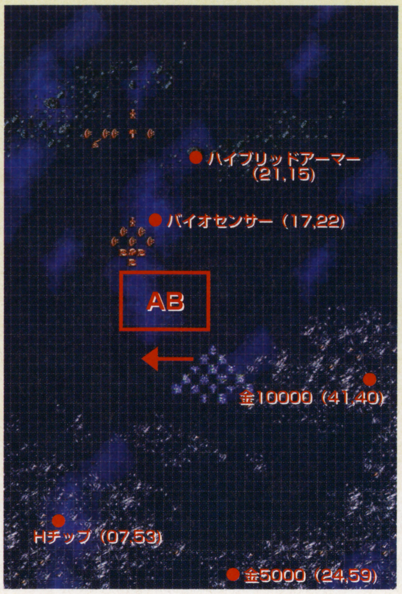
2PP　敵の増援A地点に出現

▼

ピピニーデン隊が残り3機以下になると
敵の増援Bの地点に出現




⬆増援を出す前にピピニーデンを片づけてしまえばあとはラクチン

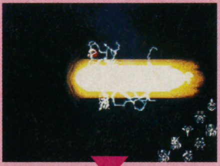



### ONE POINT

#### タイヤはマップ兵器で剥ぎとる

2回倒さなければならなくてとにかくうざったいブルッケングやゲドラフ。これらに対抗するにはマップ兵器が一番。攻撃力を3500程度まであげて戦艦で倒すのが基本中の基本だ。

⬇まず、タイヤ付きたちの移動地点を確認して…





⬆マップ兵器をぶ～ち～かま～せ～

### VSアドラステア2隻

HPが40000近いアドラステアを倒すために、真・ゲッター1の真・シャインスパーは資金の許す限り改造しておこう。使用制限があり、改造できないSRXよりも確実だ。




➡やっぱり最後に頼れるのはゲッターってやつですか

## 第31話Ⓑ 明鏡止水

| 出撃 | シャイニングガンダム＋ガンダムシュピーゲル |
|---|---|

ドモンのイベントステージその二。三たびシュバルツが仲間になるが、彼が倒されるとイベントが起こり、東方不敗とキョウジが退却していく。シュバルツには東方不敗と戦ってもらい、さっさと退場してもらおう。

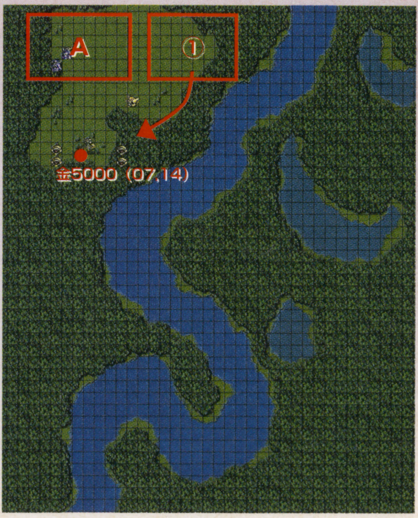
東方不敗らの退却後、敵味方ともに増援が現れるが、敵の戦力は微弱。軽く一掃しよう。

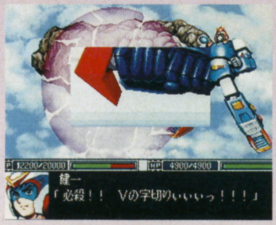
### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | デビルガンダム（キョウジ　LV40　HP30000）<br>マスターガンダム(NM)(東方不敗　LV43　HP16000)<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV33　HP3300）×4 |
| A | ジョンブルガンダム（チャップマン LV35 HP15500)<br>ネロスガンダム（ミケロ　LV35　HP14800）<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV33　HP3300）×7 |

### シナリオの流れ

シュバルツが倒されると東方不敗、キョウジ撤退
同時に大空魔竜＋8機＋SRXが①の地点に登場
同時に敵増援がAの地点に出現







➡ボルテスVとガイキングもここでパワーアップ

### ●SRX合体!

3機のロボットが合体するシーン。刮目して見るべし！

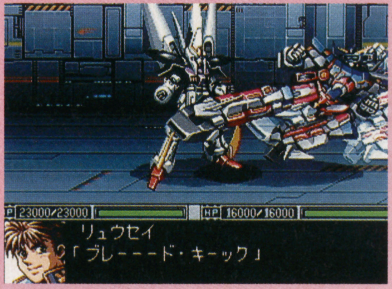


### ONE POINT

#### 究極決戦兵器SRX!

ここでようやく合体となったSRX。ハンパじゃなく強いのだが、いかんせん3ターンの時間制限が問題。合体した次のターンからカウントが始まるので、リュウセイが2回行動できるなら、最大7回の行動が可能だ。合体のタイミングには注意するべし。

なお、分離後は戦意を3人で平均化され、消費したHP、ENも平均して消費するので、たいていボロボロ。まさに短時間用の決戦兵器なのだ。




➡ほとんどの攻撃に戦意が必要。その分どの攻撃も高い威力を持つ



⬆やっぱり3ターンとは苦しいのだ…

⬇「天上天下念動爆砕剣」はなんと攻撃力8000!!



# PS徹底攻略！ 新スーパーロボット大戦 システム&データ攻略

## 第32話Ⓐ 天使たちの昇天

| 出撃 | ジュンコ＋マヘリア＋ヘレン＋ユカ＋10機 |
|---|---|

シュラク隊の4人が強制的に出撃させられてしまう。彼女たちをマップ4隅にあるポール（のようなもの）まで辿り着かせればクリアだ。シナリオ開始時に「同時にセットする」というメッセージがあるが、特に4人全員が同ターンに到着しなければならないということもない。制限時間もなく、敵も比較的少ないので誰1人として育てていない場合も心配する必要はない。…ユカなどは育てるべきなのだが。

このシナリオ内に存在する扉は、そのすぐ近くにあるスイッチの上にユニットが乗っている間だけ開く。壁越しと同じく扉越しに攻撃することもできないので、状況が不利になったらどいて閉めよう。

### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | サザビー（シャア LV40 HP22000）<br>ヤクト・ドーガ（ギュネイ LV38 HP10000）<br>ヤクド・ドーガ（クェス LV38 HP9000）<br>ヤクト・ドーガ（強化兵 LV36 HP10000）×3<br>ヤクト・ドーガ（強化兵 LV35 HP10000）×2<br>バディオ改（狙撃兵 LV35 HP7500）×7<br>ギラ・ドーガ（レズン LV35 HP6000）<br>ギラ・ドーガ（強化兵 LV35 HP4000）×6<br>リグシャッコー（強化兵 LV35 HP3600）×3 |
| A | トールギス（ゼクス LV37 HP10000） |

### シナリオの流れ

3EP 敵の増援A地点に出現

▼

4PP 28Aでゼクスをヒイロで倒している場合ヒイロ①の地点に登場

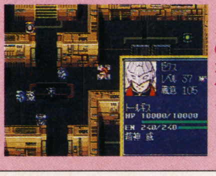
▼

ジュンコたち4人が爆弾をセットすると終了

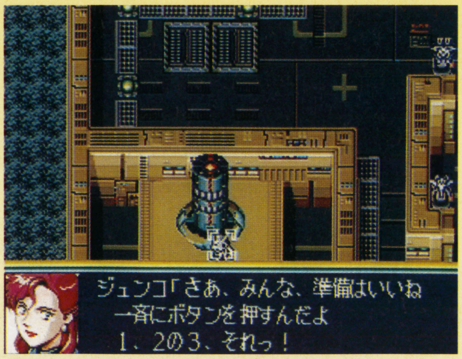
### ONE POINT

**ゼクスはヒイロで倒す**

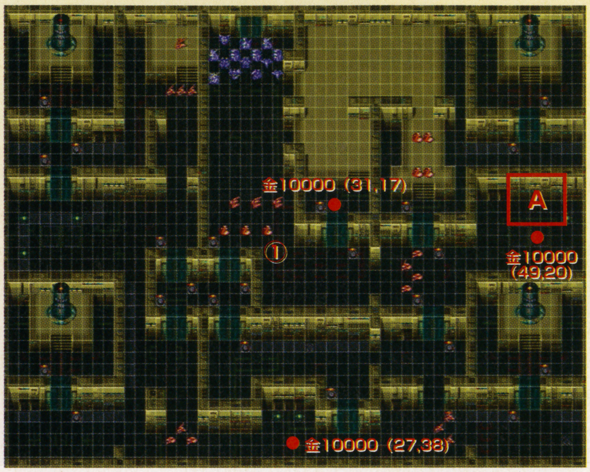
28Aとこのシナリオでゼクスをヒイロで倒さないと、34Aでヒイロが仲間にならない。トールギスの資金が惜しいが、ここは我慢。



⬅シャアを倒したライの威力で行動を封じるのがベスト

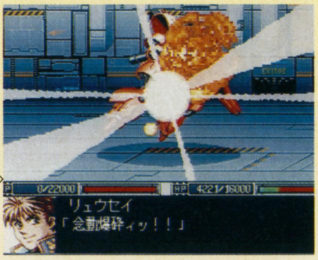



⬆4人が無事たどり着けばクリアとなる




**●チームを分ける**

普通に考えればシャアにはアムロを向かわせるが、実はSRXを送りこむのが得策。で、左下にはダンクーガ、右上にゲッター、右下にアムロを護衛として付けるのが良い







## 第32話Ⓑ 香港の死闘

| 出撃 | ゴッドガンダム＋R-1＋R-2 |
|---|---|

明鏡止水に加え、ついにゴッドガンダムまで手に入れたドモン。このステージは彼の独擅場だ。

スタート時に接近してくるアレンビーは、28話の選択肢で「アレンビーと戦う」を選んでおけば説得が可能。「レインを追う」を選んだ場合は残念だが倒すしかない。

その後、死鬼隊との戦いになるが、ドモンで削っておけば簡単に撃破できるだろう。

その後はR−1、R−2でアイテムの回収に向かい、ドモンはデスアーミー退治。デスアーミーに混じってネロスガンダムが再登場しているがドモンの敵ではない。

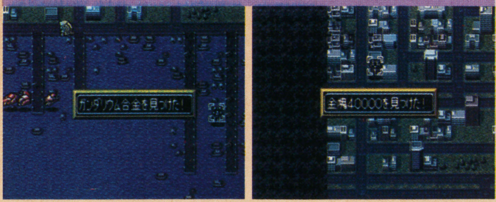
### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | ガッシュラン（マンジェロ LV35 HP7500）<br>ダンコフ（ゲティ LV35 HP6800）<br>エルダール（ボーン LV35 HP5500）<br>ノーベルガンダム（アレンビー LV34 HP6400） |
| A | ネロスガンダム（ミケロ LV37 HP13800）<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵 LV34 HP2300）×3<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵 LV33 HP2300）×3 |

### シナリオの流れ

1EP 敵の増援A地点に出現

### R-1、R-2でアイテムをゲット!



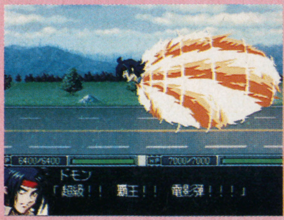
⬆R−1、R−2はそれぞれアイテムの回収に向かうこと。その際、死鬼隊を倒しておかないと追いかけてくるぞ

### ONE POINT

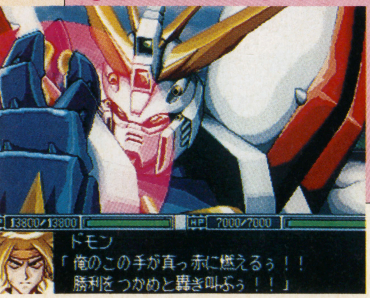
**地上編最強(?)ゴッドガンダム活用法**

SRXを除けば間違いなく地上編最強ユニットのゴッドガンダム。HM強化チップでも持たせておけば、1人でステージクリアも不可能ではないのだ。さらに「爆熱ゴッドフィンガー」を8段階まで強化すればマップ兵器にもなってしまうのだ。

⬇ドッ、ドモンの顔が〜。ちなみにこの技で敵を倒せば決めポーズが




⬇超燃えるカットインなのだ







### VS死鬼隊

死鬼隊の面々も今のドモンには遠く及ばない。死鬼隊の移動距離限界点にドモンを置いておけば、反撃でほとんどのHPを奪える。後はご自由に。




⬆気合で戦意を高めれば余裕ッス

## 第33話Ⓐ 戦場に響く鈴の音

| 出撃 | ラー・カイラム+12機 |
|---|---|

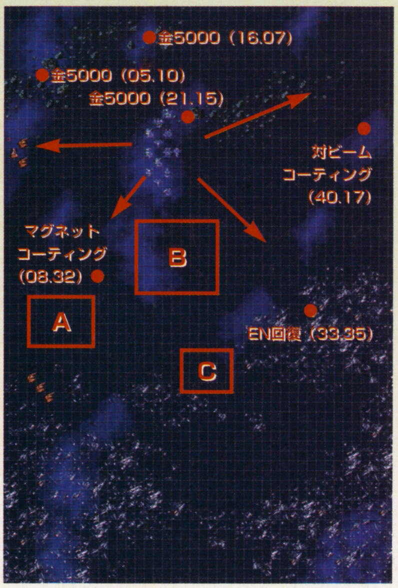
1PP、アムロまたはウッソをザンネックの射程内に配置したら、残りの数機をアイテム回収にまわす。増援が出現する前に完全回収が目標だ。

2EPに出現するアマルテア3機だが、運動性を最大まで改造した真・ゲッター2を06,36に配置しておくと良い。

増援Bとして出現するクロノクルたちは、5EPから行動開始。事前にかく乱をかけておくこと。

### シナリオの流れ

シナリオ開始時、ラー・カイラムは行動できない
▼
2EP　敵の増援A地点に出現
▼
3EP　敵の増援B地点に出現
▼
クロノクルを倒すと、敵の増援C地点に出現
▼
5PP　ラー・カイラム行動可能になる




### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | ザンネック（ファラ　LV38　HP30000）<br>リグシャッコー（強化兵　LV33　HP3600）×7 |
| A | アマルテア（タシロ　LV37　HP26000）<br>アマルテア（エリート兵　LV34　HP26000）×2 |
| B | アドラステア（FM）(クロノクル　LV37　HP50000)<br>アドラステア（RM）(ピピニーデン　LV36　HP38000)<br>ブルッケング(KM)(カテジナ　LV37　HP4500)<br>ブルッケング(KM)(ブロッホ　LV37　HP4500)<br>ブルッケング(KM)(ルペ　LV36　HP4500)<br>ブルッケング(KM)(ゴズ=バール　LV36　HP4500)<br>ブルッケング(KM)(強化兵　LV35　HP4000)×4<br>ブルッケング(KM)(強化兵　LV34　HP4000)×4 |
| C | リグ・コンティオ（クロノクル　LV42　HP38000）<br>ゴトラタン（カテジナ　LV42　HP32000） |

## 第34話Ⓐ 逆襲のシャア

| 出撃 | アムロ+ラー・カイラム+15機 |
|---|---|

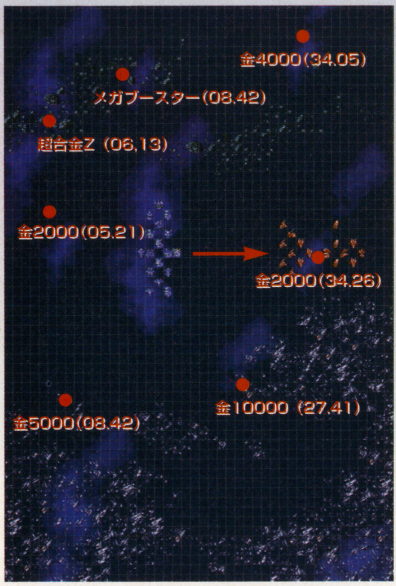
レウルーラとリコニトーレ改以外のすべての敵が2回行動をしてくる。1PPはかく乱を併用しながらヤクト・ドーガを全滅させる。これが勝つための絶対条件だ。

1PPの終わりにSRXに合体する。返す刀でα・アジールとレウルーラを落とせ。

28Aと32Aで条件を満たしている場合は、必ずゼクスに誰か倒させること。ヒイロが仲間になるのだ。



やっと仲間になるヒイロ




### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | レウルーラ(親衛隊兵　LV40　HP45000)<br>α・アジール（クェス　LV43　HP35000）<br>サザビー（シャア　LV45　HP22000）<br>ムサカ（親衛隊兵　LV40　HP15000）×5<br>トールギス（ゼクス　LV43　HP10000）<br>ヤクト・ドーガ（ギュネイ　LV43　HP10000）<br>ヤクト・ドーガ（強化兵　LV41　HP10000）×5<br>リコニトーレ改（親衛隊兵　LV41　HP4500）×4 |

### シナリオの流れ

28Aと32Aでゼクスをヒイロで倒している場合、
ゼクスに味方が倒されると
ヒイロが①の地点に登場

## 第33話Ⓑ ランタオ島の秘密

| 出撃 | R-1+R-2+大空魔竜+8R機 |
|---|---|

島の中央付近にいるデスアーミー隊を全滅させたところ、グロテクター隊と交戦が始まる。注意すべきなのはそのころ現れる敵の増援部隊だ。

強力な敵が多く、シャーキンはライディーンを、ル=カインはエイジを狙ってくるので、行動パターンは読みやすいが2回行動できる敵から集中的に叩いて戦力を削っていくこと。ロアンを育てているなら、増援出現の次ターンにでもかく乱を使おう。

### シナリオの流れ

4EP　敵の増援A地点に出現
▼
5PP　エイジ①の地点に登場
敵の増援B地点に出現

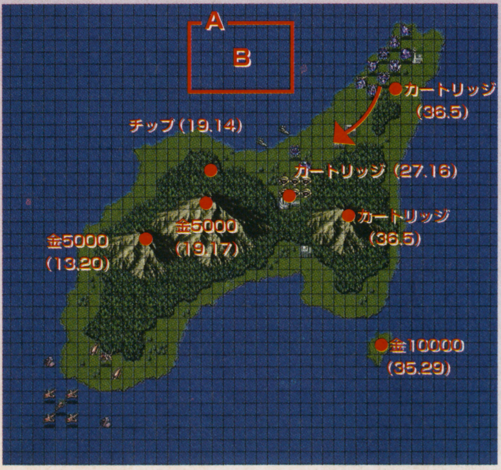

地上編屈指の大激戦が繰り広げられるのだ

### グロテクター、必殺デスクロス！


これが噂のグロテクターの必殺技。すなわち「破れ恐怖のデスクロス」

### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | フーレ（グラドス兵　LV38　HP50000）<br>グロテクター（アシモフ　LV40　HP25000）<br>グロテクター（キラー　LV40　HP25000）<br>グロテクター（ダンケル　LV40　HP25000）<br>グロテクター（デスモント　LV40　HP25000）<br>ジャム（親衛隊兵　LV36　HP15000）<br>暗黒怪獣デビルジャガー（エリカD　LV36　HP6600）<br>バディオ（突撃兵　LV36　HP6000）<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV36　HP3300）×6<br>MSデスネービー（ゾンビ兵　LV36　HP3000） |
| A | ガンテ（親衛隊兵　LV38　HP20000）<br>巨大シャーキン（シャーキン　LV40　HP16000）<br>スカルガンナー（S-AI改　LV36　HP3000） |
| B | ザカール（ル=カイン　LV42　HP30000） |




### ONE-POINT

**強敵が続々と登場！**

グロテクター総出演に加えて、シャーキンやル=カインまで登場する地上編最大の山場。さらにほとんど同時に全機を相手にしなければならないので、戦いは熾烈を極める。優先順位を考え、確実に敵を仕留めていくのだ。

ル=カインの狙いはエイジ




#### VSザカール




今回のザカールはノーマルタイプ。エイジに突撃してくるので、エイジにひらめきをかけ、止まったら集中攻撃。

#### VSグロテクター




グロテクターが狙うのは、30Bでザカールを一番最初に攻撃したユニット。4機に囲まれると強烈なマップ兵器を食らうぞ。

# PS徹底攻略！ 新スーパーロボット大戦 システム&データ攻略

## 第35話Ⓐ 決戦！ ヘルモーズ

| 出撃 | ラー・カイラム+20機 |
|---|---|

まず間違いなく1EPにSPT隊の攻撃を受けることになるので、かく乱を併用しつつ弱いユニットを守ること。

SPT隊を倒し終わるころにはズフィルードが接近してくる。真・ゲッター2で追い払い、右上のフーレ3隻を落とし始めよう。この時注意して欲しいのは、2段階目のズフィルードを出現させる前にグラドス大型戦艦以外の敵を全滅させるとシナリオクリアになってしまうということ。隠しシナリオに資金は持ち越されるので、グラドス大型戦艦をまず倒し、その後フーレやゲンガオゾを片づけてからズフィルードを倒すこと。アムロなどで[illegible]めすれば簡単だ。

### フーレもキチンと倒せ



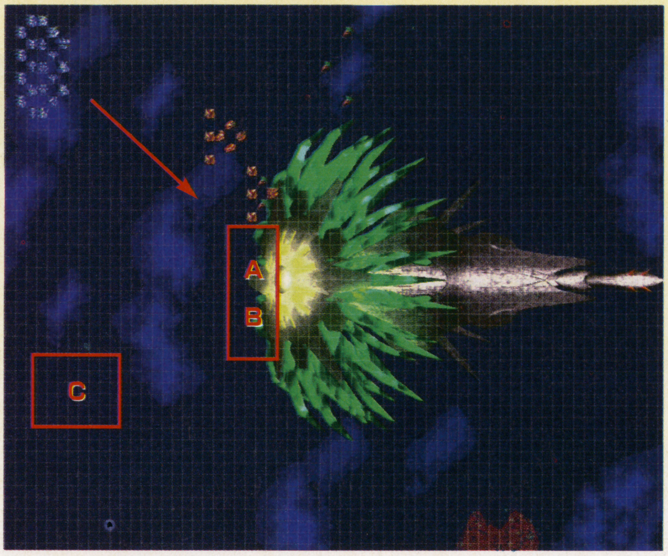

幸運を使って5隻落とせば、しめて資金327675の儲けなのだ

### 出現敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | フーレ（親衛隊兵　LV43　HP50000）<br>ズフィルード（ゴッツォ　LV46　HP30000）<br>ザカール（ル=カイン　LV44　HP30000）<br>ガッシュラン（マンジェロ　LV42　HP12000）<br>エルダール（ボーン　LV42　HP10000）<br>ダンコフ（ゲティ　LV42　HP10000）<br>シュトゥル・クトゥール改(突撃兵　LV40　HP6000)×6 |
| A | グラドス大型戦艦（グレスコ　LV45　HP55000）<br>ディマージュ（カルラ　LV42　HP6000）<br>ディマージュ（ギウラ　LV42　HP6000） |
| B | ズフィルード（ゴッツォ　LV46　HP60000）<br>シュトゥル・クトゥール改(突撃兵　LV42　HP6000)×4 |
| C | ゲンガオゾ（ファラ　LV43　HP40000）<br>ブルッケング(KM)(突撃兵　LV42　HP4500)×3 |

### シナリオの流れ

ゴッツォに5000以上のダメージを与えると撤退する
その時、敵の増援A地点に出現
▼
グラドス大型戦艦を撃墜すると
敵の増援B地点に出現
▼
ズフィルードにダメージを与えると
敵の増援C地点に出現
▼
ズフィルードを倒すと終了する




### VSズフィルード

ズフィルードの持つ武器は攻撃力、射程ともにド高い代物ばかり。ところが、運動性を最高値まで改造したνガンダムやV2ガンダムに乗ったアムロやウッソなら軽く回避することが可能。改造資金が足りないときは真・ゲッター2の分身にかけよう。







倒しても資金は得られない。誰の経験値にしてしまおうか？

## 第35話Ⓑ ファイナルバトル

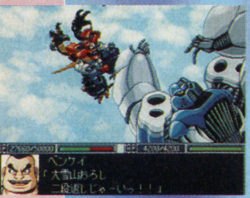
| 出撃 | 12機 |
|---|---|

まず初期配置地点で陣を敷き、激励や気合で戦意を溜めつつターン終了。敵は自軍に突撃してくるが、移動距離が足りずに眼前で止まってしまう。そこに攻撃を仕掛けて全滅させよう。

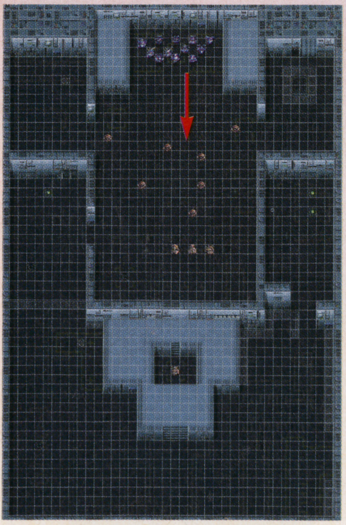
後はENタンクを回収しつつ決戦に向かうのだ。

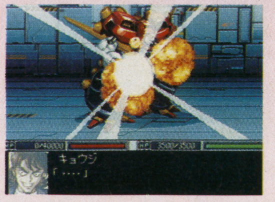
### VSデビルガンダム

デビルガンダムの最大射程は10。11マス離れた位置で陣を敷き、一斉攻撃をかけよう。3度まで復活するが、もはや敵ではないだろう。




最後は必殺技のオンパレードだ。もう、ガンガンいったれ






デスアーミーを増殖される前に倒せ！

### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | デビルガンダム（キョウジ　LV30　HP30000）<br>笑傲江湖ウォルターガンダム<br>(アレンビーまたはゾンビ兵　LV39　HP23800)<br>獅王争覇グランドガンダム(チャップマンLV39 HP23800)<br>天剣絶刀ヘブンズソード（ミケロ　LV39　HP23000）<br>MSデスアーミー（ゾンビ兵　LV37　HP5100）×7 |

### シナリオの流れ

デビルガンダムは倒しても2回まで復活する

## 第34話Ⓑ 石破天驚拳！

| 出撃 | ゴッドガンダム |
|---|---|

またまたドモンのイベントマップ。自軍はドモンのみだが、ENタンクを取りつつ戦えば問題はない。

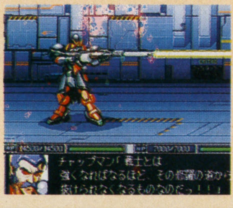
東方不敗は爆熱ゴッドフィンガーなどの強力な攻撃で一気に倒してしまうか、余力がないなら適当に4回攻撃すれば、ステージ終了。ステージ後のイベントは超燃え。期待すべし。

### 出撃敵ユニット

| | |
|---|---|
| 初期 | マスターガンダム（東方不敗　LV43　HP24000）<br>ジョンブルガンダム（チャップマン　LV38　HP14500）<br>ネロスガンダム（ミケロ　LV38　HP13800）<br>デスビースト（ゾンビ兵　LV36　HP1800）×3 |

### シナリオの流れ

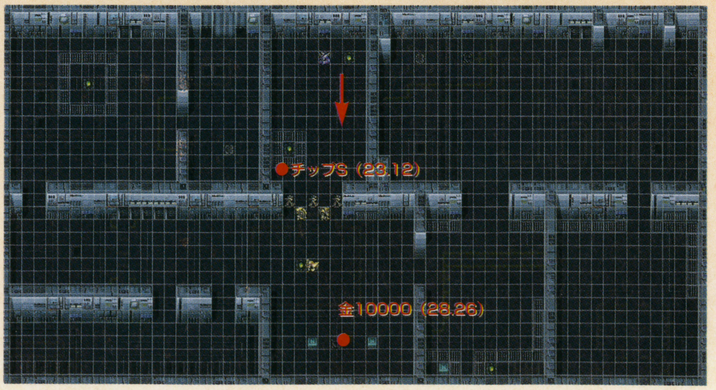
東方不敗を4回攻撃するか倒せばクリアとなる




チャップマンらザコもそれなりに強敵だが、今のドモンの敵ではない




東方先生の攻撃は強烈。集中で回避だ



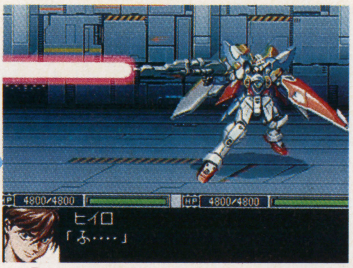

87

CHARACTER

# 26話以降登場のキャラデータを一挙公開！

前号で紹介した25話までの登場人物に続いて、今回は26話以降に登場するキャラを公開。

ストーリーも終盤だけに、強力な敵や即戦力として活躍してくれる味方たちが次々と登場する。味方キャラの覚える精神コマンドなど、気になるデータは確認しておこう。




## ついにヒイロも仲間に

↑「W」ファンおまちかねの彼もついに仲間に。「あの精神」ももちろん持っているぞ

## 表中用語解説

パイロットはレベル1状態、ユニットは無改造の状態で50音順に並べてある。精神コマンドの根は根性、ドはド根性、信は信頼、友は友情、愛は愛、補は補給、復は復活、必は必中、ひはひらめき、集は集中、乱はかく乱、熱は熱血、魂は魂、手はてかげん、鉄は鉄壁、加は加速、足は足かせ、気は気合、励は激励、脱は脱力、覚は覚醒、再は再動、隠は隠れ身、偵は偵察、探は探索、威は威圧、自は自爆、幸は幸運、奇は奇跡、見は見極めを表す。特殊技能は、切が切り払い、シがシールド防御、底が底力、ニがニュータイプ、強が強化人間、DGがDG細胞、2回が2回行動を表している。カッコ内が覚えるレベルだ。

## 26話以降登場キャラデーター覧表

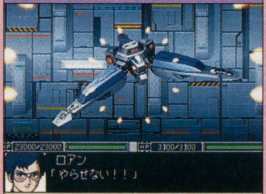
| キャラ | 経験値 | 近攻撃 | 遠攻撃 | 命中率 | 回避率 | SP | 覚える精神コマンド | 覚える特殊技能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シャア=アズナブル | 235 | 98 | 130 | 119 | 129 | 50 | 加(1)・集(1)・手(1)・威(1)・熱(5)・魂(28) | 切L3(1)・切L4(12)・切L5(23)・切L6(35)・シL4(1)・シL5(13)・シL6(25)・ニ(1)・2回(32) |
| 親衛隊兵 | 200 | 106 | 105 | 111 | 111 | 50 | | 切L2(45)・2回(39) |
| シュバルツ=ブルーダー | 254 | 128 | 98 | 110 | 136 | 60 | ひ(1)・必(3)・乱(5)・信(9)・励(13)・気(17) | 2回(34) |
| 神隼人 | 253 | 110 | 98 | 98 | 100 | 50 | 加(1)・ひ(1)・手(8)・幸(15)・集(19)・友(32) | 2回(35) |
| 流竜馬 | 250 | 123 | 87 | 97 | 92 | 50 | 根(1)・必(1)・熱(10)・ひ(30)・覚(48)・愛(50) | 底(1)・2回(37) |
| ヒイロ=ユイ | 247 | 110 | 128 | 120 | 120 | 50 | 自(1)・加(1)・偵(6)・必(9)・ひ(16)・魂(39) | 切L3(15)・切L4(25)・切L5(35)・切L6(45)・シL2(10)・シL3(15)・シL4(20)・シL5(30)・2回(33) |
| ファラ=グリフォン | 249 | 98 | 117 | 128 | 125 | 50 | | 強(18)・2回(34)・切L1(20)・切L2(30)・切L3(40)・シL1(28)・シL2(32)・シL3(40) |
| プリンス=シャーキン | 231 | 100 | 100 | 99 | 93 | 80 | | シL1(12)・シL2(20)・シL3(32)・シL4(45)・底(1)・2回(37) |
| ブロッホ | 239 | 100 | 123 | 110 | 125 | 50 | | 切L1(25)・切L2(34)・切L3(46)・切L4(55)・シL1(10)・シL2(22)・シL3(35)・シL4(44)・2回(37) |
| ミケロ=チャリオット | 222 | 120 | 92 | 95 | 116 | 60 | | 2回(37) |
| ル=カイン | 250 | 113 | 128 | 110 | 135 | 50 | | 2回(39) |
| レイン=ミカムラ | 142 | 80 | 80 | 85 | 90 | 60 | 集(11)・幸(20)・愛(30)・補(32)・復(36)・奇(45) | シL1(41)・シL2(50)・2回(39) |
| アレンビー=ビアズリー | 248 | 125 | 95 | 98 | 127 | 60 | 集(1)・気(3)・ひ(9)・ド(12)・熱(19)・友(28) | バ(1)・2回(38) |
| S=AI改 | 170 | 100 | 100 | 106 | 106 | 50 | | 2回(45) |
| 強化兵 | 180 | 90 | 90 | 135 | 100 | 50 | | 切L1(36)・シL1(22)・強(25)・2回(40) |
| キョウジ=カッシュ | 250 | 100 | 100 | 92 | 123 | 60 | | DG(1)・2回(48) |
| クェス=パラヤ | 225 | 92 | 118 | 112 | 113 | 50 | 加(3)・覚(6)・必(8)・集(12)・ひ(16)・怒(19) | 切L2(1)・切L3(10)・切L4(21)・切L5(33)・切L6(43)・シL3(1)・シL4(13)・シL5(24)・シL6(32)・ニ(15)・2回(32) |
| 車弁慶 | 230 | 120 | 90 | 88 | 83 | 60 | 根(1)・気(5)・ド(10)・熱(20)・励(27)・怒(32) | 底(1)・2回(41) |
| グレスコ | 200 | 108 | 118 | 100 | 110 | 50 | | 2回(40) |
| ゴズ=バール | 210 | 90 | 119 | 107 | 119 | 50 | | 切L1(24)・切L2(33)・切L3(44)・切L4(54)・シL1(8)・シL2(24)・シL3(33)・シL4(42)・2回(39) |
| ゴッツオ | 250 | 105 | 125 | 115 | 130 | 50 | | 2回(38) |
| ゴッドワルド=ハイン | 246 | 105 | 123 | 112 | 128 | 50 | | 切L1(11)・切L2(23)・切L3(30)・切L4(42)・シL1(1)・シL2(10)・シL3(22)・シL4(32)・2回(38) |
| ジェントル=チャップマン | 234 | 95 | 130 | 98 | 118 | 60 | | 2回(38) |

ONE-POINT

## オススメパイロット強化講座

後半戦になると味方のパイロットも増え、誰を出撃させるか迷うことも多いはず。特に宇宙編ではパイロットも多くて、悩み爆発のはず。そんなあなたにアドバイス。4割の実用性と6割の個人的趣味を込めてオススメパイロットを紹介しよう。

### ロアン=デミトリッヒ




もともとはバルディのパイロットだが、かく乱や補給などのクセのある精神コマンドが多い。補給ユニットに乗せるのも一手。しかしシモーヌも捨て難い（個人的に）。

### ハサウェイ=ノア



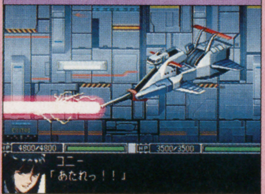

ひねくれたお子様。たいした能力も持っていないが、とりあえずニュータイプ。覚醒を持っているのでいざというとき便利かも。でも上のようにνに乗せる価値はない。

### ミリエラ=カタン

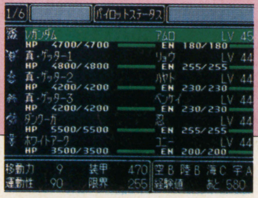



シュラク隊の中では平均的な能力だが、精神コマンドは加速、根性、信頼、集中、ひらめき、熱血と実に優秀。チャームポイントはおかっぱ頭。個人的に「すきだぁ！」

### コニー=フランシス

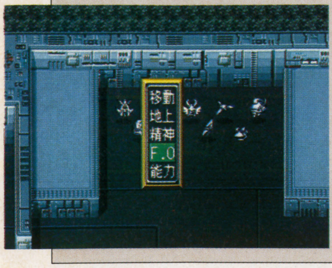



原作では最後までがんばったお姉さん。チャームポイントはそばかす。ひらめきと幸運がおいしいのでホワイトアークに乗せておくと、何かと便利なのだ。



# PS徹底攻略！ 新スーパーロボット大戦 シナリオ&データ攻略

## 表中用語解説




ストーリーを進めていくと、ユニットによっては新たに特殊能力が追加されることも。ガイキングのF・Oはその一例。戦意130以上で使用可能となり、新たに使える武器が増える。しかし、追加される武器は改造ができないのでイマイチ役には立たないかも。

なお、ガンダムシュピーゲルの持つ「隠形」は、倒されても人間ユニット（この場合シュバルツ）として戦うことができるという特殊能力である。




SRX以上に暴れるのがコイツ。原作ばりの無敵っぷりを見せてくれるのだ

UNIT

## 26話以降登場のユニットデータもまとめて紹介

パイロットに続いて、ユニットも一挙公開。やはり後半戦だけにそのほとんどが強力なユニット。その中でも目を引くのがついに登場したSRX。マジで無敵です。



| ユニット名 | 経験値 | 金額 | 修理費 | 移動力 | HP | EN | 装甲 | 限界反応 | 運動性 | 最大射程 | 地形適応 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ザカール | 255 | 10000 | 3500 | 11 | 30000 | 255 | 700 | 255 | 52 | 7 | 空A・陸A・海B・宇A | 分身・V-MAXレッドパワー |
| ササビー | 200 | 15000 | 6000 | 9 | 22000 | 200 | 600 | 255 | 52 | 9 | 空B・陸B・海C・宇A | |
| ザンネック | 180 | 7500 | 4500 | 10 | 30000 | 240 | 260 | 230 | 50 | 8 | 空A・陸B・海C・宇A | |
| 獅王争覇グランドガンダム | 195 | 12500 | 5500 | 6 | 28800 | 250 | 500 | 240 | 47 | 5 | 空B・陸A・海B・宇B | |
| ジャム | 175 | 8000 | 5000 | 7 | 15000 | 180 | 680 | 200 | 24 | 8 | 空C・陸A・海C・宇A | |
| シュトゥル・クトゥール | 165 | 3800 | 4100 | 7 | 3200 | 160 | 340 | 180 | 28 | 7 | 空A・陸ー・海ー・宇A | |
| シュトゥル・クトゥール改 | 185 | 3800 | 4100 | 8 | 6000 | 160 | 390 | 190 | 30 | 7 | 空A・陸ー・海ー・宇A | |
| シュバルツ | 18 | | 100 | 5 | 6800 | 100 | 130 | 150 | 95 | 1 | 空ー・陸A・海ー・宇ー | 隠形・分身 |
| 笑傲江湖ウォルターガンダム ノーマル | 180 | 8200 | 4500 | 8 | 23800 | 250 | 350 | 240 | 54 | 6 | 空B・陸A・海A・宇B | 変形・HP回復L2 |
| 笑傲江湖ウォルターガンダム 変形 | 180 | 8200 | 4500 | 10 | 23800 | 250 | 300 | 240 | 54 | 6 | 空B・陸B・海A・宇B | 変形・HP回復L2 |
| ジョンブルガンダム | 145 | 7000 | 3500 | 7 | 14500 | 220 | 300 | 200 | 45 | 8 | 空B・陸A・海B・宇B | |
| 真ゲッター1 | | | 9000 | 10 | 4200 | 230 | 400 | 245 | 40 | 6 | 空A・陸B・海C・宇A | 変形・HP回復L2 |
| 真ゲッター2 | | | 9000 | 12 | 4200 | 230 | 350 | 245 | 46 | 7 | 空B・陸A・海C・宇B | 変形・HP回復L2・真マッハスペシャル |
| 真ゲッター3 | | | 9000 | 8 | 4200 | 230 | 600 | 245 | 35 | 6 | 空C・陸B・海A・宇B | 変形・HP回復L2 |
| ズフィルード | 255 | 25500 | 100 | 9 | 30000 | 255 | 800 | 255 | 36 | 9 | 空A・陸A・海A・宇A | HP回復L4 |
| デスネービー | 65 | 1100 | 100 | 7 | 2000 | 180 | 240 | 170 | 32 | 6 | 空ー・陸ー・海A・宇ー | 分離・HP回復L4 |
| デスビースト | 65 | 1200 | 100 | 8 | 1800 | 170 | 220 | 160 | 32 | 8 | 空A・陸ー・海ー・宇B | 分離・HP回復L4 |
| デビルガンダム | 150 | 10000 | 100 | 7 | 24000 | 255 | 500 | 245 | 26 | 10 | 空B・陸A・海B・宇B | 自己再生・自己増殖・自己進化 |

## 26話以降登場ユニットデータ一覧表



| ユニット名 | 経験値 | 金額 | 修理費 | 移動力 | HP | EN | 装甲 | 限界反応 | 運動性 | 最大射程 | 地形適応 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アドラステア(FM) | 200 | 18000 | 12000 | 9 | 50000 | 255 | 550 | 240 | 23 | 6 | 空A・陸C・海B・宇A | 変形 |
| アルテミス | 167 | 5000 | 4400 | 7 | 5000 | 160 | 600 | 200 | 30 | 8 | 空B・陸A・海B・宇A | |
| αアジール | 150 | 12500 | 10000 | 8 | 35000 | 255 | 410 | 255 | 46 | 7 | 空B・陸ー・海ー・宇A | |
| アレンビー | 150 | | 100 | 5 | 6000 | 100 | 120 | 148 | 94 | 1 | 空ー・陸A・海ー・宇ー | |
| 暗黒怪獣デビルジャガー | 125 | 8000 | 6500 | 10 | 6600 | 200 | 380 | 200 | 31 | 1 | 空A・陸A・海C・宇A | |
| 暗黒怪獣ムーンコンドル | 120 | 7000 | 7000 | 7 | 9800 | 190 | 420 | 200 | 35 | 6 | 空A・陸ー・海ー・宇A | |
| ウイングガンダム | | | 3800 | 9 | 3800 | 200 | 400 | 245 | 52 | 9 | 空B・陸A・海B・宇A | 変形 |
| ウイングガンダム(変形) | | | 3800 | 12 | 3800 | 200 | 380 | 245 | 50 | 9 | 空A・陸ー・海ー・宇A | 変形 |
| SRX | | | 10000 | 9 | 16000 | 225 | 600 | 235 | 40 | 8 | 空A・陸A・海B・宇A | 分離 |
| ガンダムシュピーゲル | 220 | 8000 | 4300 | 9 | 3800 | 235 | 340 | 245 | 56 | 4 | 空B・陸A・海B・宇B | 分身・陰形 |
| ガンテ | 120 | 22000 | 13000 | 5 | 20000 | 255 | 400 | 200 | 24 | 6 | 空A・陸ー・海C・宇C | |
| 強化型レイズナー | | | 2500 | 10 | 2500 | 200 | 550 | 200 | 55 | 7 | 空A・陸A・海C・宇A | 分身・V-MAX |
| 巨大シャーキン | 150 | 9000 | 8000 | 8 | 16000 | 200 | 320 | 200 | 31 | 6 | 空A・陸A・海C・宇B | |
| グラドス艦 | 225 | 30000 | 15000 | 8 | 55000 | 250 | 780 | 220 | 38 | 10 | 空A・陸ー・海C・宇A | |
| ゲンガオゾ | 250 | 9000 | 5500 | 9 | 40000 | 255 | 280 | 255 | 53 | 8 | 空A・陸B・海C・宇A | |
| ゴッドガンダム | | | 5000 | 9 | 6000 | 255 | 500 | 255 | 55 | 5 | 空C・陸A・海C・宇A | ゴッドシャドー |
| ゴトラタン | 245 | 8800 | 5800 | 9 | 32000 | 250 | 260 | 245 | 46 | 8 | 空A・陸B・海C・宇A | |

| 機体名 | 経験値 | 金額 | 修理費 | 移動力 | HP | EN | 装甲 | 限界反応 | 運動性 | 最大射程 | 地形適応 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| V2アサルトバスターガンダム | | | 3800 | 8 | 3700 | 220 | 300 | 230 | 40 | 8 | 空A・陸A・海C・宇A | I フィールドL4 |
| ブルッケング | 115 | 900 | 3500 | 8 | 3500 | 200 | 240 | 180 | 43 | 6 | 空B・陸A・海C・宇A | |
| ブルッケング(KM) | 140 | 3000 | 3500 | 9 | 4500 | 240 | 270 | 220 | 47 | 6 | 空B・陸A・海B・宇A | |
| マスターガンダム(AM) | 255 | 10000 | 4500 | 10 | 24000 | 255 | 400 | 255 | 58 | 5 | 空B・陸A・海B・宇B | 変形・分身・HP回復L3 |
| マスターガンダム(NM) | 250 | 8500 | 4500 | 10 | 16000 | 255 | 500 | 255 | 55 | 3 | 空B・陸A・海B・宇B | |
| ムサカ | 115 | 15000 | 9000 | 7 | 15000 | 230 | 400 | 180 | 25 | 6 | 空A・陸ー・海ー・宇A | |
| ライジングガンダム | | | 4000 | 8 | 3300 | 200 | 320 | 225 | 52 | 9 | 空B・陸A・海B・宇B | |
| リグ・コンティオ | 255 | 10000 | 5000 | 9 | 38000 | 255 | 300 | 255 | 48 | 8 | 空A・陸B・海C・宇A | |
| リコニトーレ改 | 180 | 4000 | 1000 | 8 | 4500 | 180 | 600 | 200 | 42 | 8 | 空B・陸A・海C・宇B | |
| デビルガンダム（第1段階） | 210 | 20000 | 100 | 9 | 30000 | 255 | 200 | 255 | 35 | 10 | 空B・陸A・海B・宇B | 自己再生・自己増殖・自己進化 |
| デビルガンダム（第2段階） | 210 | 20000 | 100 | 9 | 40000 | 255 | 100 | 255 | 35 | 10 | 空B・陸A・海B・宇B | 自己再生・自己増殖・自己進化 |
| デビルガンダム（第3段階） | 210 | 20000 | 100 | 9 | 50000 | 255 | 100 | 255 | 35 | 10 | 空B・陸A・海B・宇B | 自己再生・自己増殖・自己進化 |
| 天剣絶刀ヘブンズソード | 165 | 10000 | 5000 | 8 | 23000 | 250 | 330 | 240 | 56 | 6 | 空B・陸A・海B・宇B | 変形・HP回復L2 |
| ドッゴーラ | 200 | 20000 | 10000 | 7 | 40000 | 255 | 230 | 230 | 28 | 7 | 空ー・陸ー・海ー・宇A | |
| ネロスガンダム | 110 | 5000 | 3000 | 7 | 13800 | 200 | 270 | 180 | 42 | 6 | 空B・陸A・海B・宇B | |
| ノーベルガンダム | 150 | 5000 | 4000 | 9 | 3200 | 230 | 300 | 225 | 54 | 3 | 空B・陸A・海B・宇B | |
| バディオ改 | 204 | 6000 | 4700 | 7 | 7500 | 200 | 700 | 180 | 25 | 9 | 空ー・陸A・海A・宇B | |
| V2アサルトガンダム | | | 3300 | 9 | 3200 | 220 | 300 | 235 | 43 | 6 | 空A・陸A・海B・宇A | Iフィールド L4 |



## 最後の戦い！ 第36話の存在を確認!!

ゴッツォなりデビルガンダムなりを倒し、平和を取り戻したとお思いのアナタに衝撃の事実が……。なんと、特別ステージが存在するのだ。

### 2つのストーリーをクリアすれば道は開ける

特別ステージへと進む条件は宇宙編なり地上編をクリアしたときに、もう一方をクリアしたデータが存在することだけである。この条件を満たしていれば最後の敵が待つ特別ステージへと突入していくのだ。

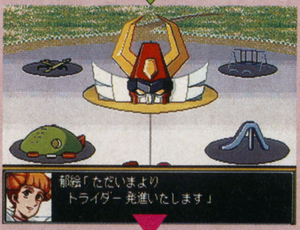
資金はそれぞれのクリアデータの合計金額だが、強化パーツは全て失われてしまうぞ。

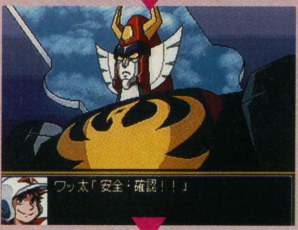
### 敵も味方もオールスター！

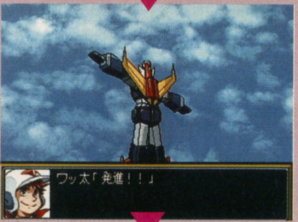
最後の戦場でプレイヤーを待つのはかつての強敵たち。地上編、宇宙編の敵が勢揃いで待ち受けるのだ。死んでいった彼らがなぜ復活したのか、そして最後に待ち受ける者はいったい誰なのか？ 今度こそ最終決戦なのだ！

### トライダー発進デモ

36話にきてトライダーもようやくデモの出番なのだ



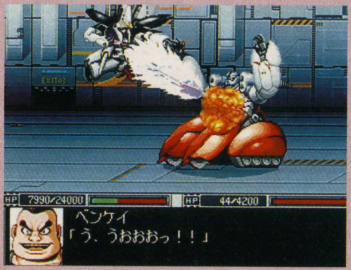





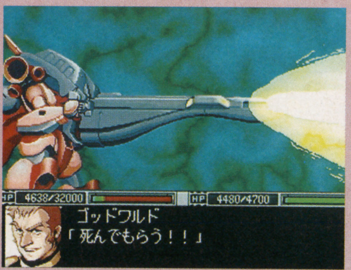




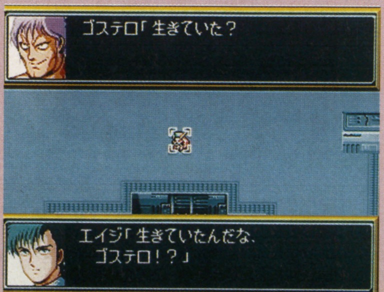

➡ロンド・ベル隊と大空魔竜隊がついに合流。両軍のエースが集う



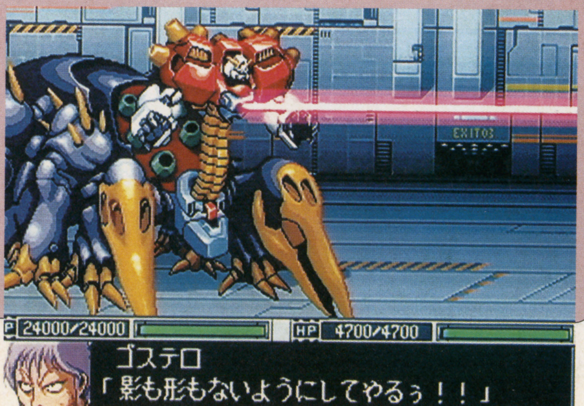

⬆地上編からはミケロ君が華々しく復活。ヘブンズソードもパワーアップなのだ




⬆「宇宙の虎」もゴトラタンで復活。強敵たちが強力なユニットで現れる




➡エイジとゴステロの再会。復活した者の中にはこんなイベントも




➡デビルガンダムにゴステロの姿が…まさに「なんとかに刃物」

# Weekly Information

# NEWS

## マリオカート64でタイムアタック!!

**タイムトライアルキャンペーン　開催中～2月2日　任天堂**

お年玉をもらったら、『マリオカート64』（発売中、9800円）を買おうと思ってる君に耳よりな情報だよ。全国約5600店のキャンペーン参加店で『マリオカート64』を購入し、まず「タイムトライアル参加カード」をもらおう。

そして、フラワーカップ　マリオサーキットのタイムトライアルモードで出したベストタイムをカードに記入し、そのタイムが記録されているゲームカセットと一緒に買ったお店にもっていこう。

■豪華特典のかずかず!!

任天堂公認タイム1分30秒00をクリアした人には、その場で「特製ライセンスカード」がもらえる（ただし数に限りがあるぞ）。

公認タイムをクリアしてなくてもキャンペーン参加者全員の中から、1万名に「オリジナルゴールドコントローラ」がプレゼントされる。

さらに、上位100名の氏名とタイムを、ゲーム雑誌やキャンペーン参加店店頭で、同じく上位1000名を任天堂ホームページで発表。

そして、上位10名は、テレビ東京系、奈良テレビで放送中の「64マリオスタジアム」グランドチャンピオン大会に出場できる!

詳しくは、左記の任天堂テレフォンサービスかホームページへ。札幌／011-612-4144・東京／03-3540-9999・名古屋／052-586-3000・京都／075-525-3444・大阪／06-376-3355・岡山／086-255-2130。ホームページのアドレス、http://www.nintendo.co.jp




数に限りがあるので急いで参加しよう!




このポスターが参加店の目印だよ

## 第2回最強競走馬決定戦、開催!!

**第2回ウイニングカップ　開催中～1月24日　光栄**

光栄から10月に発売されて以来、大人気の競走馬育成シミュレーション『ウイニングポスト2　プログラム'96』。

その発売を記念して開催された、最強馬決定戦「ウイニングカップ」の第2回大会が早くも開催される。

『ウイニングポスト2　プログラム'96』ファンなら、全国の強豪馬がしのぎを削るこの大会で勝ち残り、伝説の称号を、ぜひとも手にしたいのではないだろうか。

■大会の内容はコレ

みんなが育てた各馬の、距離適性に応じて、A「1600メートル・芝」B「2400メートル・芝」C「3200メートル・芝」という3種類のレースで行われ、各レースの優勝者3名に「伝説の称号」と賞金10万円、準優勝者3名には賞金5万円、そのほか敢闘賞として10名に、5000円相当の賞品が用意されている。

■応募方法について

参加方法は前回と同じく、セガサターン版、プレイステーション版、スーパーファミコン版のうち、各ソフトに同梱されている専用ハガキか、第1回「ウイニングカップ」時の専用ハガキで申し込むというもの。専用ハガキに記されているとおりに、愛馬のパスワードなどを記入して、1月24日までに投函しよう（当日消印有効）。

■詳しく知りたい人は…

そのほかの内容、経過、現在までの結果については、光栄が出している月刊「Da GaMa」（ダ・ガーマ）誌上で連載中だから、詳しい情報が欲しい人はそれを手に入れるか、光栄（TEL045-561-6861）に電話して訊いてみよう。




君の育てた愛馬で不敗伝説をつくろう

## 女神異聞録～ペルソナ～ビッグキャンペーン

**女神異聞録～ペルソナ～ハワイ&オリジナルG-SHOCKプレゼントキャンペーン　実施中～1月31日　アトラス**

アトラスから発売中の『女神異聞録～ペルソナ～』（6800円）プレゼントキャンペーンのお知らせ。

この「ハワイ&オリジナルG-SHOCKプレゼントキャンペーン」は、2つのコースに分かれていて、どちらに応募するか迷うぞ。




キャラクタのカッコ良さも人気の理由

■賞品はコレだ!!

Aコースはハワイ3泊5日の旅を5組10名様に、Bコースは「ペルソナ」ロゴ入りG-SHOCKを100名様にドーンとプレゼント。

Aコースのハワイ旅行は、出発日の選択ができるが、4月1日～5月31日のうち、4月23日～5月4日までの期間は設定することはできない。気をつけよう。

●応募先

官製ハガキに商品に付いているバーコードを貼り、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、ソフト購入年月日、希望コースを明記して、〒162　東京都新宿区神楽坂4-8神楽坂プラザビル　アトラス「ペルソナ」キャンペーンプレゼント係まで。

※1月31日消印有効。当選者には賞品が直接発送されます。



Aコースなら常夏の島ハワイに行けるぞ



©Nintendo・KOEI・ATLUS

# 「ゲムドラナイト」オープニングテーマ発売記念!!

**「OPEN SESAME～時空旅行～」発売記念イベント　12月15日　秋葉原　石丸電気ソフトワン　ポニーキャニオン／サイトロン&アート**

ゲームやアニメで、声優としてもおなじみの子安武人・氷上恭子のラジオDJコンビが、シングル「OPEN SESAME～時空旅行～」（発売中・1000円）発売記念イベントを開催。これは、TBSラジオ番組「子安、氷上のゲムドラナイト」（日曜深夜1時～1時30分）のオープニングテーマなのだ。




入りきれないほどのファンが詰めかけた！

■満員御礼！　大盛況！

当日はCDを予約した人と買った人が入場できる事になっていたが、実際は予約した人しか入れなかったという盛況ぶり。会場では2人の痛快なトーク、ファンからの質問やクイズ、サイン・握手会に公開録音など、充実した内容。

会場定員100人のところを50人も上回ったこのイベントは、1時間ずつ、13時と14時の2回行われ、大成功のうちに終了した。1月にドラマCDの発売も決まっている「ゲムドラナイト」が今、熱いぞ！

# パワフルなハスキーヴォイスの新人

**「IKU」ライブ　12月11日　新宿区　四谷フォーバレー　ポリグラム**

セガサターン用の人気ソフト『ラングリッサーⅢ』（発売中・6200円）のオープニングテーマ「未来（あした）へ」（発売中・1000円）を歌っているアーティスト・IKU。去る12月11日、彼女が東京・四谷のライブハウス、フォーバレーでライブを開催。小さい会場ながら、彼女のパワフルなハスキーヴォイスがいっぱいに響いた。パイオニアLDCから発売中のシングル「My Love Life」「星降る夜」の2曲を含む全7曲を熱唱した。

もちろん、「未来（あした）へ」は、強く耳に残る印象的な声で、ひときわ力強く歌ってくれた。

■移籍後第1弾シングルなのだ

同時に会場ではこの曲のシングルCDの発売も行われた。この「未来（あした）へ」は、IKUさんがポリグラム移籍後の第一弾シングルになった曲でもある。

バンド活動のみならず、ラジオDJなど、幅広い活動を広げる彼女は、力強いヴォーカルを武器に、ただ今ソロアルバムリリースに向けて準備中！　いまから待ち遠しいね。



熱気ムンムンの会場！

# 今週のPick UP!




# CD 最高画質には最高音楽が似合う！

**スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 ゲームミュージック オリジナルサウンドトラックCD　1月22日　徳間ジャパン　3500円（込）**

次世代機が多数活躍している中でも、まだまだ現役のスーパーファミコン。そんなスーパーファミコンの最新作にして「最高画質」と呼ばれているアクションゲームが『スーパードンキーコング3　謎のクレミス島』。今回はディクシーが、赤ちゃんコング、ディンキーとともにドンキーとディディーを助けるべく、謎の島クレミス島で大冒険を繰り広げていくのだ。

このワクワクの新タイトル『スーパードンキーコング3』のゲームミュージック40曲が、2枚組アルバムとしてリリースされるぞ！

■ジャングルの雰囲気を楽しむ

今回は「島」が舞台のため、ゲームミュージックの方も当然「島」をイメージした曲が多く、中でもジャングルをイメージさせる曲が目立つのが特徴。やはり「コング」と言えば、ジャングルのイメージが大事だからね。

また、ゲームをプレイしているときには気がつきにくい、「ウホウホ」といったコングの声を途中に使用している曲もあるので、アルバムを聴いてそのあたりを確認してみるのも楽しいぞ！　これで君の部屋をジャングルにしてしまおう！

## 関智一ショウ2 "ごめんね"

関智一／月刊モデルグラフィックス

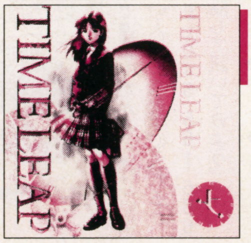



**発売中**
**NECアベニュー**
**2800円（込）**

月刊モデルグラフィックスとのタイアップで制作された、声優関智一のお笑い（！）アルバム第2弾。歌やコントはもちろん、アルバム制作会議（？）の模様まで27トラック収録。

## タイム・リープ…あしたはきのう…（上）

ポリグラム




**発売中**
**ポリグラム**
**2800円（込）**

「電撃大賞」番組内(文化放送ラジオ大阪) で放送中のラジオドラマをCD化。いつのまにか意識が時間跳躍する主人公の秘密とは。再生の順番を変え、違う視点も楽しめる新方式版。

## リグロードサーガ2・オリジナルサウンドトラックCD

徳間ジャパン



**発売中**
**徳間ジャパン**
**3500円（込）**

セガサターンのシミュレーションRPG『リグロードサーガ2』のサントラ。2枚組みアルバムに、38曲を収録したこの豪華版を聴きながら、ゲームを回想するのもいいかもね。

# Weekly Information

## PRESENT

### 最新作のチェックはこのビデオから!

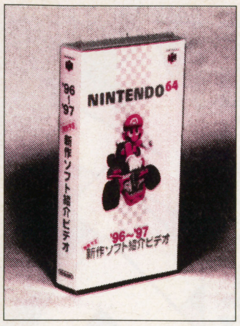
**NINTENDO64新作ソフト紹介ビデオ　任天堂**

発売されたタイトルこそまだ少ないものの、ソフト一つ一つが常に話題を呼んでいるNINTENDO64。

ゲーム性はもとより、特にグラフィックの美しさと3D空間を自由に動き回るキャラクタに注目が集中するソフトが多く、「はやく動いている映像を見たい!」と願う読者も多いことだろう。

そこで、今週はNINTENDO64の最新作の映像と『スーパーマリオ64』のウルテクを収録した非売品紹介ビデオを、なんと100名の読者にプレゼント。これを見て、お年玉の使い道を検討しよう!

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。
※1月10日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。



➡動く映像をしっかりチェックだ!

### 真のラッパーをめざすなら、格好から?

**パラッパラッパーキャラクタ帽子　SCE**

リズムにのってボタンを押すだけという、ノリノリで遊べるシステムを取り入れた音楽アクションゲーム『パラッパラッパー』。クリアはもとより、アドリブまで出来るようになったプレイヤーも多いだろうけど、自分のリズム感を鍛えている最中の人も少なくないかな?

このゲームが上手い人も下手な人も、本物のパラッパに近づけるアイテム、主人公がかぶっているのと同じデザインの帽子を3名の読者にプレゼントしよう! これさえあれば全部のステージをCOOLでクリア。マスターコースも目前だ!!

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。
※1月10日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。


➡黒い耳まで付いているのがお茶目!!

## BOOK

### 勇者になるための第一歩はこの本で

**スーパーファミコンドラゴンクエストⅢそして伝説へ…　発売中　集英社　1000円(込)**

1988年にファミコンで登場し、発売日にはお店の前に長蛇の列ができるほど人気の高かった『ドラクエⅢ』が、スーパーファミコン版になって帰ってきた。それもただの移植に止まらず、「性格システム」などの新しいシステムまで導入されて復活! そして早くも、このゲームのガイドブックが登場したのだ!

■性格システムをマスター

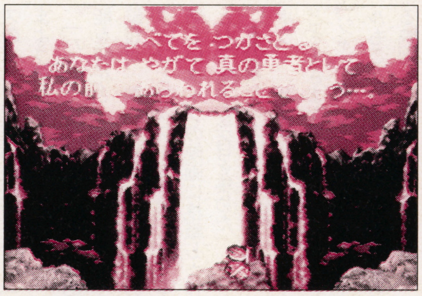
新しく加わった「性格システム」をリストで紹介し、さらに各職業や転職システムに関するデータも細かく分析されているので、これから冒険をはじめる人にはとっても役立つガイドブック。

ファミコン版をプレイしたことある人もない人も、冒険の準備はこの1冊があればバッチリなのだ!

また、魔王バラモスを倒すまでの各ダンジョンのマップも掲載。ダンジョンでよく迷子になってしまう人も安心して探索できるぞ。その他、袋とじになっているマル秘情報などもあるから、ドラクエⅢの世界をとことん楽しめるぞ!

今週のPick UP!





⬆新システムの「性格」がキーになる!!

### 風来のシレンGB～月影村の怪物～攻略ガイドブック

小学館



発売中
小学館
880円(込)

スーパーファミコン版で人気を呼び、ゲームボーイに移植された『風来のシレンGB』のガイドブック。プレイ中につまりそうなポイントを「攻略ヒントコミック」などでわかりやすいように解説してある、初心者から上級者まで楽しめる攻略本。

### ありす イン サイバーランド 公式攻略ガイド+ピクチャー

電撃 PlayStation 特別編集／メディアワークス発行



発売中
主婦の友社
1100円(込)

プレイステーションの美少女ゲーム『ありす イン サイバーランド』の公式ガイドブック。ゲームのデータはもちろん、イベントシナリオをフローチャートでガイドしたり、キャラクタの設定までこと細かく収録されているぞ!

### タクティクス オウガ パーフェクトマニュアル

電撃SEGA EX 特別編集／メディアワークス発行



発売中
主婦の友社
1300円(込)

オウガシリーズ第2弾として脚光を浴びている『タクティクス オウガ』セガサターン版のガイドブック。キャラクタの相関図やアイテム、ストーリーにいたるまで、さまざまなデータをしっかりと収録。オウガの世界観がより楽しめる1冊。

©エニックス

# VIDEO

## 魔曲の調べは何を語るのか…

**ハーメルンのバイオリン弾き　第1楽章I　1月18日　ポニーキャニオン　5800円**

現在、コミック誌「少年ガンガン」に連載中で、映画化までされた異色ファンタジー「ハーメルンのバイオリン弾き」のTVアニメ版を収録したビデオシリーズが、4話収録全95分で早くも登場。

■シリアス・オンリーのTV版

原作はギャグコミックとして人気を集めていた作品。しかし、ストーリー的には非常に重く、主人公ハーメルを中心とした人間と魔族の関係をシリアスに描いている。ギャグとシリアスのバランスがしっかりしているため、重い話にも関わらず誰でも気軽に読めるコミックとして、多くのファンに絶賛されている。

そんな原作コミックの、「シリアス」部分だけを映像化したのがTVアニメ。もともと少年誌のコミックだったため、小中学生向けだった原作を、アニメでは高校、大学生向けに仕上げている。しかし原作の持つ魅力は全く失われていないので、原作ファンもTVアニメファンも、今一度見て欲しいビデオだ！

■少年と少女の悲しき舞踏曲

魔族が世界を支配しようとした時代、魔法王国スフォルツェンドの女王ホルンが封印を施し、一時魔族の侵攻はくい止められた。しかし、ホルンの体力が衰えてくると同時に封印の力も衰え、魔族が復活しはじめた。物語はここから始まる。

辺境のスタカット村に住む主人公ハーメルは、幼なじみの少女フルートとともに村祭りへ向かう途中、行き倒れの兵士を助ける。彼はスフォルツェンドの騎士で、女王ホルンの娘であるフルート姫を迎えに来たと語る。が、兵士の体は魔族に乗っ取られており、ハーメルとフルートを襲ってくる。

また、村も魔族によって襲撃を受ける。ハーメルは無意識のうちにバイオリンを手にし、演奏をはじめる。魔曲という魔法に似た曲を…。

### 今週のPick UP!




### アーシアンスペシャル2




**発売中**
**ユーメックス**
**9800円（込）**

前号このコーナーで紹介した「アーシアンⅢ下巻」と、旧作「アーシアンⅡ」の2作を収録した特別版。初回のみの限定版だから、どちらも見たことのない人は、このチャンスを逃さないようにね！　地球を愛するプラスチェッカー、黒い髪、黒い翼の運命に振り回される、ちはやを見守ろう。

### 白い嵐




**1月24日**
**CIC・ビクタービデオ**
**1万6480円（込）**

1960年に実際起きた、海洋事故とそこからの奇跡の生還を映画化したパニック・スペクタクル作品がついにビデオ化。129分ノンストップの、壮大なスケールの興奮と感動を、自宅のスクリーンで味わってみよう！　監督は「ブレードランナー」「ブラック・レイン」のリドリー・スコットだ。

### ラムネ&40炎　Vol. 5




**発売中**
**スターチャイルドレコード**
**6800円（込）**

あかほりさとる原作のTVアニメのビデオシリーズ第5弾。TV放映された15〜18話までの4話を完全収録。熱血少年、勇者ラムネスと、オヤジギャグの帝王（笑）ダサイダーの漫才コンビによる冒険はさらにエスカレートしているぞ！　「俺は今、猛烈に熱血してるぅ〜」。

# CINEMA

## マイケル・J・フォックス久しぶりのコメディ

**さまよう魂たち　2月中旬から渋谷東急ほか全国松竹・東急洋画系にて公開予定　UIP配給／ユニヴァーサル映画**

**監督・共同脚本・共同製作ピーター・ジャクソン、製作総指揮ロバート・ゼメキス、脚本フランシス・ウォルシュ、出演マイケル・J・フォックスほか**

「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズや「アメリカン・プレジデント」、「摩天楼はバラ色に」などでおなじみのマイケル・J・フォックスのコメディ復帰最新作となる「さまよう魂たち」。

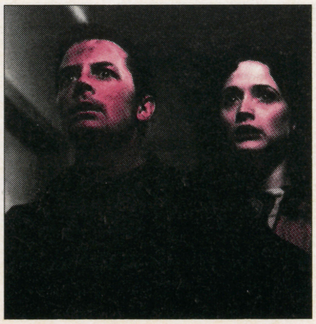
「バック・トゥ〜」でマイケルの才能を開花させたロバート・ゼメキス監督が、製作総指揮として最高のスタッフとキャストをそろえて、全く新しいタイプの映画に挑戦した作品として全米の注目を集めた。

その新しいタイプとは、コメディ、ホラー、サスペンス、ミステリーなどさまざまな要素をミックスさせた「ジャンルミックス」。どんなジャンルもこなすマイケルだから演じられる映画とも言えるだろう。

■霊媒詐欺師が本当に悪魔払いを!?

不慮の事故で妻を失った主人公フランクは、以来霊とコミュニケーションできるようになっていた。そこで、親しくなった3人（霊？）のゴーストとある悪巧みを計画する。その悪巧みとは、霊媒詐欺。

ゴーストたちに心霊現象を引き起こしてもらい、悪霊を追い払うという詐欺を企て、大金を稼ぎ出すフランク。そんな彼の周りで、本物の死神や悪霊が出現し始める…！



### 12／6発売号読者アンケート当選者（敬称略）

●トゥルー・ラブストーリー
秋田／佐藤尚輝　愛知／山本裕由
広島／岡本幸子　山口／隠居浩司
大分／佐藤竜二

●パラッパラッパー
神奈川／前田孝紀　滋賀／吉村いずみ
京都／深瀬英一　福岡／内愛美
佐賀／村上功一

●機動戦士ガンダム外伝Ⅱ
新潟／矢沢洋和　千葉／長妻義昭
東京／今井秀和　徳島／盛 義範
神奈川／山本光子

●エネミー・ゼロ
宮城／大坊晃弘　東京／外西 剛
静岡／天城和人　兵庫／河野裕美
山口／村上奈緒美

●マリオカート64
栃木／笹沼昭則　埼玉／鈴木由香里
東京／山口麻里　滋賀／森田朝輝
広島／中原義孝

●ドラゴンクエストⅢ
青森／岩渕宣弘　東京／上原喜太郎
富山／柴田裕一　大阪／山下かおり
宮崎／村上浩司

©UNIVERSAL CITY STUDIOS

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2300

差出有効期間
平成9年5月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

1月10·17日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

| | |
|---|---|
| ふりがな<br>氏名 | 希望するソフトの番号<br>番 |

電話番号　　（　　　）

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 1月10・17日号
アンケート回答欄

①学校 □ ②学年 □ ③年齢 □□ ④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □ ⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

# ファミマガWeekly 読者アンケート

## 応募のきまり

P95のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ（切手は不要です）。締め切りは1月9日必着です。当選者は、1月24日発売号での、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

**〜今週のプレゼント（各5名様）〜**

①レイストーム（PS）
②リアルバウト餓狼伝説（PS）
③ファンキーヘッドボクサーズ（SS）
④天外魔境　第四の黙示録（SS）
⑤ドラゴンナイト4（SFC）
⑥サムライスピリッツ天草降臨（NGCD）

### 表1　今号の記事

| No. | 記事 | No. | 記事 |
|---|---|---|---|
| 01 | 表紙 | 24 | 〈連載〉OPERATION MOONGATE FROM 電脳戦機バーチャロン |
| 02 | 目次 | 25 | FMW投稿バトルロイヤル |
| 03 | TOPICS | 26 | 〈攻略〉新スーパーロボット大戦 |
| 04 | 今週のリアルランキング | 27 | Weekly Information |
| 05 | 〈特報〉TOBAL 2 | 28 | アーケード共和国 |
| 06 | 〈特報〉サイバーボッツ | 29 | パソコン共和国 |
| 07 | 〈特報〉ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | 30 | バーチャルアイドル共和国 |
| 08 | 〈特報〉爆れつハンターR | 31 | 読者ゲーム評 |
| 09 | 〈特報〉がんばれゴエモン5〜ネオ桃山幕府のおどり〜 | 32 | COMING SOON |
| 10 | 〈特報〉天下制覇 | 33 | 〈攻略〉エネミー・ゼロ |
| 11 | 〈特報〉るろうに剣心〜明治剣客浪漫譚〜十勇士陰謀編 | 34 | Fair Judgment |
| 12 | 〈特報〉だいな♡あいらん | 35 | 〈続報〉サムライスピリッツ天草降臨 |
| 13 | 〈特報〉機動戦士ガンダム外伝Ⅲ | 36 | 〈続報〉サガ フロンティア |
| 14 | 〈特報〉キング・オブ・ファイターズ'96 | 37 | 〈続報〉クォヴァディス2 |
| 15 | 〈続報〉ファイナルファンタジーⅦ | 38 | 〈続報〉DIGITAL DANCE MIX |
| 16 | 〈続報〉新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | 39 | 〈続報〉鉄拳3 |
| 17 | 〈続報〉バイオハザード2 | 40 | 週刊新着情報局 |
| 18 | 〈続報〉ブシドーブレード | 41 | 新作ゲーム発売カレンダー |
| 19 | 〈DATA ATTACK〉FIGHTERS MEGAMiX | | |
| 20 | 〈DATA ATTACK〉FORMULA 1 | | |
| 21 | 超ウルトラ技 | | |
| 22 | 〈連載〉ときめきHotLine | | |
| 23 | 〈連載〉ふたりでBlueLove | | |

### 表2　雑誌名

| No. | 雑誌名 | No. | 雑誌名 |
|---|---|---|---|
| 01 | PlayStation Magazine | 24 | Vジャンプ |
| 02 | ファミマガ64 | 25 | マル勝ゲーム少年 |
| 03 | サターンFAN | 26 | ゲーメスト |
| 04 | Virtual IDOL | 27 | ゲーメストEX |
| 05 | 64（ロクヨン） | 28 | 月刊ファミ通Bros. |
| 06 | 電撃NINTENDO64 | 29 | GAME ON! |
| 07 | スーパー64 | 30 | ネオジオフリーク |
| 08 | 電撃プレイステーション | 31 | LOGIN |
| 09 | HYPERプレイステーション | 32 | マイコンBASICマガジン |
| 10 | THE プレイステーション | 33 | コンプティーク |
| 11 | ファミ通PS | 34 | 電撃王 |
| 12 | セガサターンマガジン | 35 | コミックボンボン |
| 13 | グレートサターンZ | 36 | コロコロコミック |
| 14 | サターンスーパー | 37 | 覇王マガジン |
| 15 | セガ マガジン | 38 | コミック電撃大王 |
| 16 | TECHサターン | 39 | コミックビーム |
| 17 | 電撃SEGA EX | 40 | 週刊少年サンデー |
| 18 | HYPERサターン | 41 | 週刊少年ジャンプ |
| 19 | ファミ通サターン | 42 | 週刊少年マガジン |
| 20 | 電撃G'sエンジン | 43 | 週刊少年チャンピオン |
| 21 | ファミ通 | | |
| 22 | じゅげむ | | |
| 23 | ゲームウォーカー | | |

### 表3　機種名

| No. | 機種名 | No. | 機種名 |
|---|---|---|---|
| 01 | ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム | 12 | プレイステーション |
| 02 | スーパーファミコン | 13 | 3DO |
| 03 | ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ | 14 | NEO･GEO／NEO･GEO CD／NEO･GEO CDZ |
| 04 | バーチャルボーイ | 15 | MSXシリーズ |
| 05 | ニンテンドウ64 | 16 | PC9801･9821シリーズ |
| 06 | PCエンジンシリーズ | 17 | DOS／V |
| 07 | PC-FX | 18 | マッキントッシュ |
| 08 | メガドライブシリーズ | 19 | ピピンアットマーク |
| 09 | スーパー32X | 20 | 業務用 |
| 10 | セガサターン／Vサターン／ハイサターン | 21 | その他 |
| 11 | ゲームギア／キッズギア | 22 | 何ももっていない |
| | | 23 | とくに買いたくない |

## アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。
1　小学校　2　中学校
3　高等学校　4　大学
5　専門学校　6　社会人
7　その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。
1　男　2　女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中か3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。
1　1〜5本　2　6〜10本
3　11〜20本　4　21〜29本
5　30本以上

(14)あなたはテレビのコマーシャルによってゲームソフトの購入を決めることがありますか?
①テレビコマーシャルで買うソフトを決めることがほとんどだ。
②テレビコマーシャルで買うソフトを決めることが多い。
③テレビコマーシャルで買うソフトを決めることがたまにある。
④テレビコマーシャルで買うソフトを決めることはない。

## 記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

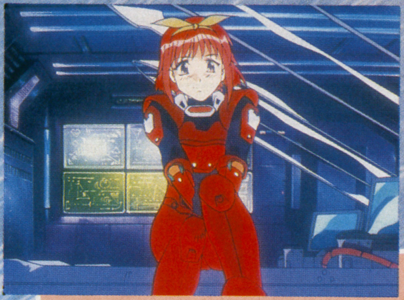
## 記入例

○良い例
1 ［1］　4 ［4］　18 ［1］［8］

×悪い例
1 ［1］　4 ［4］　18 ［　］［18］

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

## GAME POINT



オープニング、エンディングだけでなく、
随所にフルムービーアニメーションが登場!!

### FULL MOVIE




### FIGHTING

カンタンに必殺技がくりだせるコマンド入力方式。



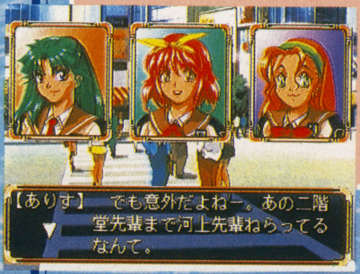


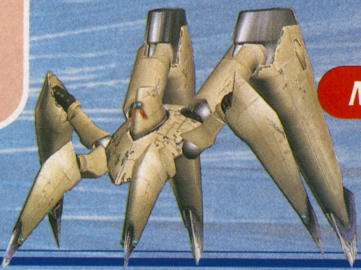
キャラクターの魅力いっぱいの
イベントシーン満載!

### EVENT SCENE

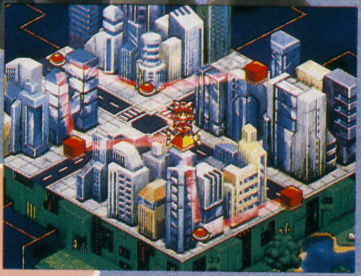
### ADVENTURE

豪華声優陣がフルボイスで
しゃべるアドベンチャーシーン。



### MAP SCENE



可愛いチビキャラが、
敵を探して
MAP画面を移動。

# ALICE in Cyberland

声優達が歌う
シングルCD、
ゲームサウンドトラック
(CDエクストラ仕様)、
wea japanより
発売!!

ラジオドラマ
CDアルバム
(Vol.1～Vol.3)
wea japanより
順次発売!!

ありす
キャラクター
フィギュア
海洋堂より1月発売!!

キャラクター
カード入り・
ありすスナック
12月より全国スーパー、
コンビニにて発売!!

オリジナル・ストーリーで
展開する
Windows95版
ありすインサイバーランド
～闇夜の魔導師～
同時発売!

**グラムスは、スタッフを募集しています。**

●職種:①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格:高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者
●応募方法:履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先/右記住所の人事部W係宛。※お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131担当/横山、吉原


グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F TEL03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/


© GLAMS,INC.1996

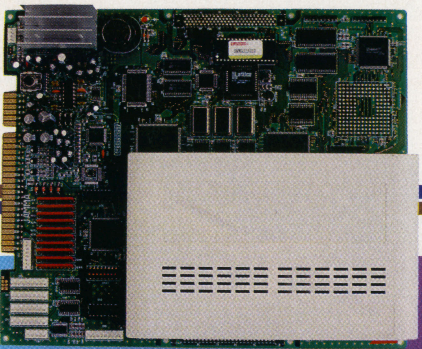

誰も知らないレベル9へ
少女たちの夢と冒険のストーリーが、いま始まる。
インターネットがさらに発展を続ける近未来の東京には、
巨大な仮想空間《サイバーランド》が創られていた。
その中を自由にダイブする3人の少女達、ありす、麗奈、樹莉。
シムペット探しから始まった少女達の冒険は、
いつしか全世界を巻き込む
大混乱の核心へと導かれていく…。
CAST
浅田 葉子
荒木 香恵
宮村 優子
井上 喜久子
氷上 恭子
根谷 美智子
三石 琴乃
丹下 桜
久川 綾
まるたまり
菊地 志穂
菅原 祥子
OVA
オリジナル・ビデオ・アニメーション
発売決定!! ●ビデオ ●LD
1.25/Vol,1
2.25/Vol,2
ワーナーヴィジョン・ジャパン
バンダイビジュアルより販売
ありす
ALICE in Cyberland
ギャルベンチャーゲーム
RADIO
●毎週水曜日(PM9:00～)、文化放送「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」他にて、ラジオドラマ「ありす イン サイバーランド」好評放送中!!
放送局:文化放送、ラジオ大阪、山形放送、山陽放送、岐阜放送
PlayStation
TM
Now On Sale!! ¥5,800
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ファミマガWeekly FMW

# アーケード共和国

## ジャンジャン パラダイス

稼働中
KANEKO



# 美少女画家10人が生み出した 12人の美少女が乱舞する麻雀

12人ものギャル（20代含む）があらわな姿を見せつけてくれる脱衣麻雀。アイテムなしの2人打ちタイプで、「雀神位」を勝ち取るのが最終目的。雀力診断システムもついているのだ。

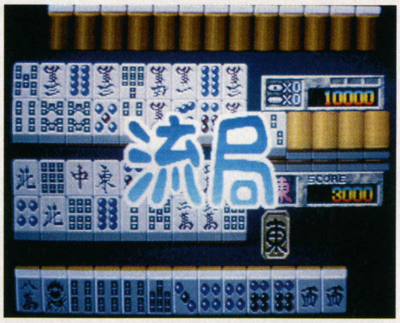
登場するギャルはキャピキャピ系からボーイッシュタイプ、お嬢様にキャリアウーマン、コスプレにコギャルなど、まさに百花繚乱、色とりどり。これらの登場するキャラは、合計10人の、主に成年コミックを中心に活躍している作家たちがデザインしているのだ。

### SUPER KANEKO NOVA SYSTEMとは

今回紹介するKANEKO製のアーケードゲームは、すべてこのシステム基板用に開発されたもの。

サターンと同じ32ビットCPUを使用、ローコスト&ハイインカムを業者向けにアピールし、9月に登場した。オプションとして3Dボードの供給も予定されている。

今回紹介の4タイトル以降には、対戦格闘アクションやシューティングのリリースが予定されているとのこと。

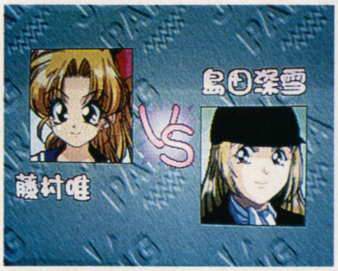



⬆2人打ちスタイルのオーソドックスな画面構成となっている

### 色とりどりの艶やかな美女たちの柔肌に♥

12人のギャルたちから、相手として1人を選ぶと同時に、自分のパートナーも1人選ぶことになる。自分が勝てばもちろん相手が、負けてもパートナーがその柔肌をさらしてくれるぞ。

キャラはもちろんアニメーションし、声優による熱く甘い吐息とともに、いっそう雰囲気を盛り上げてくれるのだ。

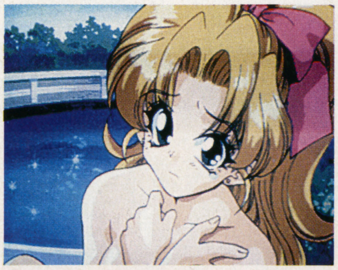



⬆対戦相手のみならず、自分のパートナーも選べてしまうのだ



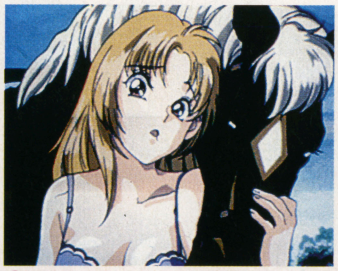

⬆対戦する相手を選ぶ。12人もいて、タイプもいろいろ違うぞ

**藤村♥唯**



⬆イケイケ系の16歳。コギャルらしい自分勝手なメッセージがナイス

**島田♥深雪**



⬆旧華族出身の家柄のお嬢様。幼いころからの乗馬が趣味

## 新着タイトルNews

### ヴァーサスネット サッカー

稼働中　コナミ

タイトルのままズバリ、2台の筐体を使った通信対戦設定で、最大4人までの同時プレイができるサッカーゲーム。コンピュータも交えて、協力プレイや対戦プレイが自由に選べるぞ。

CGレンダリングで描かれた選手のアクションはバリエーションが豊富。また、視点は縦と横の2つから選択可能なのだ。




TV中継を意識したアングルの横視点画面




縦視点は戦略的な攻防をしやすくなっている

©KONAMI・ELECTRO DESIGN

# ギャルなゲームから固定画面アクションまで多彩なラインナップのカネコのシステムボード

**アーケードで使用される基板の多くは、いわゆるシステム基板といわれる汎用性をもったものがほとんど。開発ノウハウの蓄積やコスト削減など、多くのメリットをもつシステム基板。そんな1つを最新タイトルと併せて紹介。**

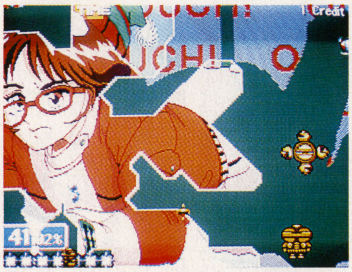
## そのほかのスーパーカネコノヴァシステム使用ゲームを紹介

### ギャルズパニック4遊

**稼働中／KANEKO**

この基板の対応ソフト第1弾として登場したのが、シリーズ最新作の『〜4遊（for you）』。敵の攻撃をかわしながら、ギャルのシルエットを80％以上囲めばステージクリアだ。

今回の新要素の1つが「パニックアタック」。囲んだ敵を、いつでも発射可能な武器として使うことができるのだ。また、対戦モードも導入されたぞ。


↑今までのシリーズは脱衣ものだったが、今回はHな要素はナシなのだ


→これが対戦モード。パニックアタックで、相手のフィールドを攻撃できる

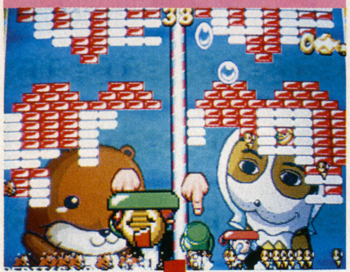
### さるかにハムぞう

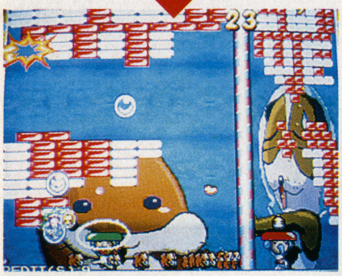
**1月稼働予定／KANEKO**

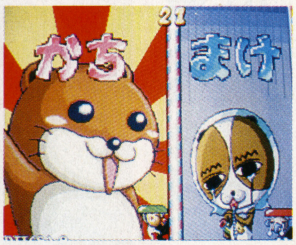
TVゲームの基本ブロックくずしに、昨今の定番である対戦という要素を盛り込んだもの。

画面内のフィールドは左右に分割されていて、早くブロックを消して相手を押しつぶせば勝ちだ。

相手を押しつぶせ！




↑ブロックを早く、たくさん消すことで、どんどん相手のフィールドを圧迫する



↓雑誌・電撃王に出てくる奇妙で味のあるキャラクタたちが活躍（？）するゲームなのだ

### ユキブタマン・P

**2月稼働予定／KANEKO**

固定画面タイプの面クリア型アクション。自然環境を破壊する3人組をやっつけるのが目的だ。

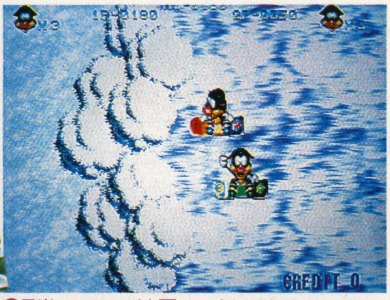
地面に雪が積もっている場所でボタンを押すと雪玉を作ることができ、それを投げて敵を倒していく。雪玉は、雪の上で転がせば大きくすることもできるぞ。

敵を倒して「ダイナマイト・スイッチ」を入手、雪で隠された差込口を探し出してセットすれば、大爆発による雪崩が発生し、面クリアとなるぞ。





↑全5ワールド、計30面で構成される


↑雪崩でステージを覆いつくしてクリア


→敵を倒すと、さまざまなアイテムが出現する場合もあるぞ

©KANEKO・CAVE／KANEKO



# 大航海時代III

発売中
光栄
9800円

Win95

## 夢をつかむため大海原へ旅立つ 命知らずの男たちの物語

時代は大航海時代と呼ばれたころ、プレイヤーは1人の航海者となり、世界の海を舞台に、波乱に満ちた冒険を繰り広げる。最初は駆け出しでも、小さな仕事からこなして名声を得ていくことで、一人前の冒険者へと成長していく。

前作では登場人物ごとにバックストーリーが設定され、各キャラごとに定められた目的を達成することでエンディングを迎えることができた。今回は自由度を重視したシステムとなっており、最終的な目的は世界一周だが、その過程はまったく自由。お金を貯めることに命をかけてもいいし、世界中の遺跡を巡ってもいいのだ。






⇧⇨世界各地には、現実に存在した遺跡や都市が配置されている。有名な建築物などはこのようにCGで表示されるのだ

### 海の上には危険もわんさか

当時の航海技術はお世辞にも高度なものとはいえず、航海には常に危険がつきまとった。それを反映し、このゲームでも人災、天災、さまざまな災厄がプレイヤーに降りかかる。これらを可能な限り回避していくのが船長のつとめ。

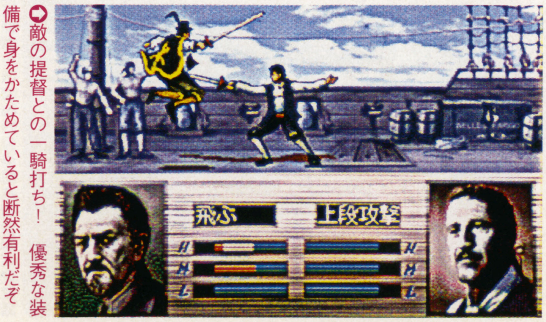
太平洋横断などの大航海の前には、有能なクルーを集めたり、高性能のアイテムを装備するなど、それなりの対策が必要。何より大事なのが、プレイヤー自身の経験なのはいうまでもない。無事冒険を成し遂げ、みごと富と名声を手に入れるか、無残に魚のエサとなってしまうか、すべては船長の腕にかかっているのだ。




⇧自分自身に魅力がないとこんなことにも




⇧街の中。さまざまな施設が林立している




⇨敵の提督との一騎打ち！ 優秀な装備で身をかためていると断然有利だぞ

## ●今週のこの一本●

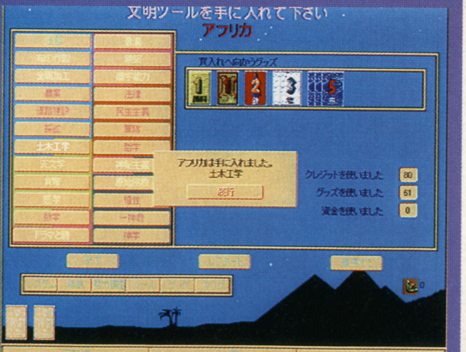
### アドヴァンスト シヴィライゼーション

Win95 発売中／グラムス／9800円

太古の時代から文明を発展させていくという、壮大な規模のシミュレーション。プレイヤーは領土を広げつつ各地に都市を建設し、文明の発展に必要なグッズを集めていく。自然災害や内乱などのアクシデントを乗り越え、より高度な文明を築くのが目的となる。



自然の脅威を思い知る、大地震。複数のプレイヤーに影響を与えるというやっかいなしろものだ




高度な文明を手に入れようとすれば、それ相応の代償が必要になる。財政難にならないように

©The Avalon Hill Game Company／GLAMS・KOEI

# 歴史シミュレーションの雄、光栄が贈る人気シリーズの最新作をチェック！

戦国時代から現代を舞台にしたものまで、数々の名作シミュレーションを世に送り続けている光栄。ハードの進化にしたがい、グラフィック、演出面などで格段の進歩を続ける続編ものにスポットをあててみた。

Win95

## 水滸伝 天導一〇八星

**2月21日発売予定／光栄／9800円**

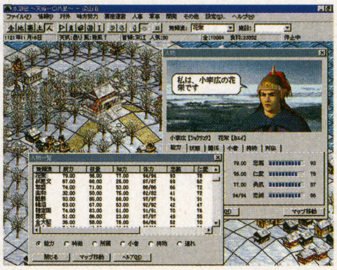
中国大陸を舞台に、108人の豪傑の活躍を描いた物語が原作。国を乱す悪大臣を倒すのが目的だ。前作との大きな違いは、内政時のゲーム進行がリアルタイム制となったこと。戦闘時にはターン制へと移行し、火計や妖術など多彩な攻撃で戦うことになるのだ。



高低差をもった全体MAP画面



ゲームの進行はリアルタイム制。要塞が大きくなっていく様子は壮観だ




基本的なパラメータは前作と同じようだ。やはり経験値もあるのかな？

### くせものぞろいの好漢たち

水滸伝の魅力といえば、なんといっても個性豊かな登場人物たちが真っ先に挙げられる。敵も味方も、ひとくせもふたくせもある強者ぞろい。このゲームでは忠義、仁愛、勇気という3種のパラメータが存在し、その数値の高低で各キャラの性格を表現している。

とはいえ、彼らの個性は数値で表わされるものばかりではない。プレイ前に原作を読んでおけば、よりいっそう感情移入できること間違いなしだぞ。



史進



武松



魯智深



盧俊義



花栄



扈三娘

Win95

## 信長の野望 将星録

**来春発売予定／光栄／11800円**

おなじみ、『信長の野望』シリーズの最新作。数多い戦国大名の中から1人を選択し、智謀と武力を尽くして領土を拡大していき、最終的には日本統一をめざす。

本作の特徴は、内政と戦争が同じMAP内で行われるようになったこと。これにより、敵の進軍する様子などが確認できるようになったため、合戦前の緊張感を味わうことができる。また、複数大名対複数大名の合戦も可能となり、よりリアルに戦国時代の戦闘を描き出している。

開墾、輸送、建設などのコマンドを選択すると、コマンドに対応したユニットが画面上に表示され、プレイヤーの命令を実行する。これらのユニットは敵の攻撃対象となるので、食料などを積んだ輸送部隊が敵に襲われるといった事態も起こる。逆に、輸送部隊をおとりにして敵軍を引きつけ、手薄になった敵城を本軍で攻撃するといった戦術も可能だ。

戦場では足軽、騎馬隊、鉄砲隊、水軍など、さまざまなユニットの特性を活かすことが勝利への条件となるぞ。



ちょっと雰囲気が変わった戦闘画面




全体MAP画面で敵軍が進んでくる様子も見られるようになった



武田信玄が進軍している様子だ


©KOEI

97年1月末までに開催される21のステージを紹介するよ。

# 声優イベントに遊びにいって寒〜い冬をホットに♥

## 97年1月の声優イベントスケジュール表

●鈴木真仁 ●冨永みーな ●椎名へきる ●丹下桜 ●久川綾（イベント順）ほか

クリスマスも過ぎて声優出演のイベントも一段落。年末に若干残されているイベントをクリアして、97年の幕開けになる。

1月は、3日からおこなわれる鈴木真仁さんや並木のり子さんらが出演するミュージカル「水色時代」でスタート。テレビアニメの声優と同キャストで、東京は銀座の博品館で観ることができる。そのあとは、8日に椎名へきるさんのコンサートツアーが皮切りに。

1月は紹介している分だけでも、のべ23日で21ヵ所のステージ。声優個人でおこなわれるイベントもますます好調。97年もパワフルにスタートしそうだ。



⬆12月2日（写真）と4日におこなわれた宮村優子さんの「今宵ぬーをあなたと」のステージ

**■96年12月20日（金）〜97年1月5日（日）**
★ミュージカルツアー「水色時代」
●東京・銀座博品館劇場
（12月30日〜1月3日は休演）
※出演：鈴木真仁・坂本真綾　ほか
問☎03（3793）1890
／フリーアトム

**■12月28日（土）**
★高橋美紀&こおろぎさとみ　ディナーショウ「It's a sweet world II」
●東京・ホテル浦島（菊の間）
※出演：南央美・川上とも子　ほか
問☎0425（61）5917
／コレクションハウス

**■12月29日（日）**
★冨永みーな「面会」
●東京・新宿シアターサンモール
※出演：玉置千砂子　ほか
問☎03（3498）9999
／キョードー東京

**■12月30日（月）**
★鈴木真仁&並木のり子　クリスマスライブ「とっておきLIVE Return to "Happy Christmas" '96」
●東京・原宿ルイード
問☎03（3793）1890
／フリーアトム

**■97年1月8日（水）**
★椎名へきる　コンサートツアー
●埼玉・大宮ソニックシティ
問☎048（857）9900
／キョードーロッケン

**■97年1月11日（土）〜97年1月15日（祝）**
★ミュージカルツアー「水色時代」
●新神戸オリエンタル劇場
※出演：鈴木真仁・坂本真綾　ほか
問☎03（3793）1890
／フリーアトム

**■97年1月11日（土）**
★丹下桜「あなたのやり方でだきしめて」発売記念イベント
●神戸・上新電機ディスクピア三宮一番館
問☎078（231）2111
／上新電機ディスクピア三宮一番館

**■97年1月12日（日）**
★丹下桜「あなたのやり方でだきしめて」発売記念イベント
●豊橋・名豊ミュージックショップ豊橋店
問☎0532（55）5754
／名豊ミュージックショップ豊橋店
★椎名へきる　コンサートツアー
●札幌市民会館
問☎011（614）9999
／WESS
★久川綾「お年始回り」
●福岡スカラエスパシオ
問☎092（714）0159
／キョードー西日本

**■97年1月13日（月）**
★鈴木真仁「MASAMI SUZUKI Vol.0 〜Red〜」
●神戸チキンジョージ
問☎03（3793）1890
／フリーアトム

**■97年1月15日（祝）**
★久川綾「お年始回り」
●仙台ビーブベースメントシアター
問☎022（296）8888
／キョードー東北
★丹下桜「あなたのやり方でだきしめて」発売記念イベント
●名古屋・ブックス野並3F
問☎058（266）8481
／ペーパームーン岐阜店

**■97年1月18日（土）**
★椎名へきる　コンサートツアー
●名古屋市民会館
問☎052（290）0909
／ズームエンタープライズ

**■97年1月19日（日）**
★久川綾「お年始回り」
●新潟PHASE
問☎025（245）5100
／キョードー北陸
★CD「同級生―恋愛専科―」発売記念イベント
●東京
※出演：こおろぎさとみ　ほか
問☎03（3779）0211
／セイヨーメール

**■97年1月25日（土）**
★金月真美　シングル発売記念イベント
●徳島・青少年ホール
問☎0886（26）0582
／アニメイト徳島

**■97年1月26日（日）**
★金月真美　シングル発売記念イベント
●大阪・千里協栄生命ホール
問☎06（643）5818
／アニメイトベルタ店
★椎名へきる　コンサートツアー
●新潟県民会館
問☎025（245）5100
／キョードー北陸
★久川綾「お年始回り」
●前橋フリーズ
問☎0277（53）3133
／桐生音協
★CD「同級生―恋愛専科―」発売記念イベント
●東京
※出演：こおろぎさとみ　ほか
問☎03（3779）0211
／セイヨーメール

# Reader's Review & Research 読者ゲーム評&リサーチ

今回はすごい数のソフトが対象になる。はたして高評価を受けたのは？

## 前作を超えるクオリティの高さが全面的な好評を受ける

「期待を裏切らない完成度」との読者から絶対的な支持が大半を占める結果となった

プレイステーション

### レイジレーサー

- ●ナムコ
- ●12月3日発売
- ●5800円
- ●スポーツ




『リッジレーサー』のナムコが贈る公道レースゲーム。賞金で車の買い替えや改造が可能だ。

### こんなトコが良かった

#### シリーズ未経験者も「買い」のソフト

さすがにナムコのレースゲームは出来が良い。前に発売されている2作にハマった僕でも十分に納得できる完成度だ。とくに今回は、コーナリングにドリフトがそれほど重要視されていないので、ドリフトが苦手な僕にとってはとても嬉しい配慮だった。『リッジ』シリーズをやり込んだ人はもちろん、シリーズ未経験者も即買いのソフトだ。

（神奈川県／米ット・F・X／20歳）

#### 家庭用のレベルを超えた内容に満足

タイトルが変わり多少の不安はあったが、買ってみて実は何の心配もいらなかったことがわかった。前作の『リッジレーサー　レボリューション』と比べてみてわかったが、オープニングムービーがついたうえ、グラフィックが格段に進歩している。

また、今作に限ったことではないが、BGMの完成度が超絶的で、そのうえ効果音が大幅にパワーアップ。全体的な技術面が傑出している。

また、車をチューンナップする新しいシステムは賛否両論ありそうだが、家庭用ということを考えれば俺はこれでいいと思う。

RPGの息抜きに遊ぶつもりだったのに、今では他のゲームそっちのけで『レイジ』を遊んでいる。おまけ要素の多さも相変わらずで圧倒的なまでに楽しい。ここまでくると、もう家庭用ゲームのレベルじゃないぞ、これ。

（埼玉県／しおりんXX／20歳）

#### サウンドやグラフィックの出来栄えに感激

オープニングムービーがすごくかっこいいです。テクノ系のBGMもイカしているけど、それよりもいいのは、やはりエンジン音でしょう。トンネル内での音の反響や、坂道を上がるときにエンジンの回転数が落ちてつらそうに聞こえるところとかが本物っぽい。

難易度のバランスもいい感じではないでしょうか。マシンを限界まで改造して、単にクラスを上げていくのはそんなに難しくない。しかし、全コース1位をとってゴールドトロフィーを全部集めるとなると、それなりのテクニックが必要になってくる。

初心者から上級者まで、自分なりの目的を立てて遊べるのではないでしょうか。そういう意味では、今まで「レースゲームは苦手で…。」と言う人もぜひやって欲しい1本です。

（岡山県／中井啓輔／21歳）

#### レースゲームの中では最高の完成度

スピード感が素晴らしい。前作『リッジレーサー　レボリューション（以下RRR）』よりも速く感じた。コースの高低差が『RRR』よりも多彩で、走っているときに先が見えない程に、傾斜がついているなどのリアルさがとても良かった。

この手のレースゲームではやはりNO.1の出来。家庭用にぴったりな、賞金を稼いで車を買い替えたりできるのも良かった。

（神奈川県／凌駕黎／18歳）

#### 車へのこだわりが感じられるゲーム

私が『レイジレーサー』で気に入っているところは、これまでのレースゲームに比べて、車へのこだわりがひしひしと感じられる点。車によって、計器の配置や外見、カラーリングが違うというのはこれまでもあったけど、エンジンの回転数、坂道を上がるときのパワーの違いまで再現しているゲームはこれが初めてでは？　また、マニュアル専用車や坂道でのパワーダウンなど、マニュアルで走ることに意義を感じられるところも他のレースゲームと一線を画していて、とても良い。

さらに、車が発売メーカーごとに性格付けされているところも面白い。オープニングに出てくる社名のロゴも車のCMに出てきそうだ。ただ、登場するメーカーがフランスとアメリカ、イタリアしかないのはちょっと不満。できればドイツやイギリスのメーカーも出して欲しかった。

（埼玉県／グライフ／24歳）

### ここがちょっと…

#### 爽快感を求める人には向かないかも…

前作は、ゲーセンみたいなノリで、BGMやDJがカッコ良かったけど、今回はBGMが今一つ。DJの声も女性に代わって、なんか暗い感じがした。また、スピード感はあるのだけれど、爽快さが感じられない。レースゲームでスカッとしたい人にはあまりオススメできないかな。車好きの人にはいいと思うけど。

（神奈川県／凌駕黎／18歳）

#### 青空のもとで走りたかった

グラフィックは美しいけど、曇り空が多くてなんか暗い感じがする。大人っぽくなって良いと言う人もいるかもしれないが、僕は前作までの青い空に太陽がさんさんと輝く明るい雰囲気が好きだった。

（東京都／周防正樹／17歳）

### メーカーからのコメント

たくさんのおハガキありがとうございます。海面に映る景色、光源計算で生まれる影の演出などのグラフィック。ドライブ気分を盛り上げる完全オリジナルのテクノ調のBGM。また、車の種類ごとに設定された機器系統やエンジン音、挙動などなど。究極のこだわりをもって作り上げられた、『レイジレーサー』独特の世界を思う存分楽しんでください。

（ナムコ／田中）

# 懐かしい中の新しさが人気、SFC化は大成功！

## サウンドやグラフィックも納得の出来。新要素の「性格システム」については、好評が不評を押さえこむ形に

スーパーファミコン

## ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

●エニックス
●12月6日発売
●8700円
●RPG

不評 10%　好評 90%

FCの『DQⅢ』のリメイク。キャラに性格をつけられる「性格システム」を搭載。

### こんなトコが良かった

#### 次世代機にひけをとらない名作

今日は12月6日、私はまだ「アリアハン」を出ていないがこれは良い。おもしろいソフトというのは序盤で「これはいける」と感じるものだ。「性格システム」がついたというメリットはまだレベルが1桁なので目には見えないが、おもしろそうな予感がする。

私のパーティは勇者、戦士、盗賊、僧侶の4人だがどう成長していくのかファミコン版を2度攻略した私にでも、まったく読めないのが素晴らしい。

今作をプレイしたら、ファミコン版『DQⅢ』を買うために夜どおし並んだのを思い出してしまいました。確か私は19歳だったかな？　朝やっとの思いで手に入れて家に帰り、ファミコンのスイッチを入れて『DRAGON QUESTⅢ』と画面に出たときには「クーッ！」と、思ったものです。今作は労せず手に入ったのでその感動はありませんでしたが、改めて10年という歳月におけるゲームの進化には感心。次世代機にまだまだひけをとらないスーパーファミコンを見た！

（埼玉県／加熱黒須／？歳）

#### 性格システムがすごく良い

すごく良い！　特に性格システムが良かった。オープニングで勇者と仲間の性格を決めるのに、1時間以上もかかってしまいました。決めたら決めたで、「このキャラクタはこんなことがあってこの性格になったんだな」などと、そのキャラクタのプロフィールを考えたりできるので、すごくおもしろいシステムだと思う。

オープニングのオルテガの話も、ファミコン版をプレイした者だったら「ああ、なるほど」と、懐かしく思うことだろう。これは是非みんなにプレイしてほしいソフトだ。

（静岡県／どっこい太郎／14歳）

#### 音楽も素晴らしく理想的なリメイク

グラフィックの美しさもさることながら、音楽のグレードアップには驚かされました。懐かしのメロディに乗って主人公たちが進んでいくさまはプレイしていて気持ちが良いほどです。これは音楽だけでもユーザーを魅了することのできるゲームのひとつだと思います。

また性格システムの搭載により、主人公はもちろん仲間に関しても単なる職業別キャラクタではなく、1人の「個人」を連れているようで、今のRPGにはない新鮮さが感じられます。とにかく理想的なリメイクの形がここにあると思います。

（新潟県／小林洋平／17歳）

#### 迫力のサウンドで冒険を楽しもう

まず驚いたのがオーケストラバージョンに忠実なサウンド。とても迫力があって飽きさせません。

リメイクが完璧に成功！　ところどころ手直しされていたり、キャラクタの移動スピードが『Ⅵ』並みに速いことなど非常にプレイしやすくなったが、便利ボタンの配置がLとRになったのは残念。『Ⅵ』でYの便利ボタンを多用していた僕にとっては少々つらかった。

あと、すごろく場のサイコロは本当にランダムなのか少し疑問。でもなんだかんだ言ってもファミコンのときと変わらない『ドラクエ』の冒険が最高に楽しめました。

（千葉県／デイトナ男／18歳）

#### FC版をプレイした人にもお薦め

背景が場所によっていろいろと変化するのが良かった。そして今回の特徴である性格システムもとても良かった。今まで魔法使いは力が弱くて仕方がなかったけど、性格システムによって強くなったので冒険が楽になった。

小さなメダルや井戸に入れることも良かった。すごろくも新鮮で楽しかったです。

グラフィックのグレードも高く、ファミコン版をプレイした人でも楽しむことのできるソフトの1本だと思う。

（兵庫県／藤村員士／20歳）

#### 『DQ』シリーズでもトップクラス

僕が初めてプレイしたRPGはファミコン版のこのゲームですが、とても良くリメイクされているので安心しました。世界の規模を除けばシリーズ全作（リメイク含む）中で最高の出来になっていると思う。アレンジの仕方も『DQⅠ・Ⅱ』より良く、懐かしくて新しい『DQⅢ』が楽しめた。あと音楽が聴けただけでも買って良かった。

あのときの感動を蘇らせてくれたエニックスさんに感謝！

（神奈川県／米ット・F・X／20歳）

#### ほかのRPGのお手本といえる

大きな進化を遂げて生まれ変わった『DQⅢ』に感動を覚えた。元々は古いゲームだが新しい要素を加えたことで、今のソフトと比べても何ら遜色がない。まさに「温故知新」といった感じだ。ほかのRPGソフトのお手本といえる作品だと思う。

（東京都／石川よしひさ／18歳）

#### 待望のリメイクはモンスターが良い

待望のリメイク版の『DQⅢ』は何と言っても性格システムが最高。新しく追加された「すごろく」も結構おもしろい。

今回はモンスターの動きに効果音が入り、活き活きとしていて『Ⅵ』よりも良くなっている。

盗賊も使えるし、小さなメダルもあるしで『DQⅠ・Ⅱ』のリメイクよりも数段良くなっていると思う。自分としては『Ⅵ』よりもこの『Ⅲ』の方が楽しい！

（群馬県／斎藤守／18歳）

### ここがちょっと…

#### 惜しい点は「妙な古臭さ」

今作における最大の失敗としてあげられる点は、残念ながらウリである新要素の「性格システム」にある。その理由はほぼ成長の部分ぐらいにしか性格が活かされないことと、せっかく「性格診断」や頭を痛めてまで考えた「タネの振り分け」による性格が、アイテムひとつで簡単に変わってしまうことである。このせいでキャラクタに対する思い入れが一気に失われてしまった（アイデアは良かったのに…）。

またセーブをできる場所が少ないなどの、細かい部分に妙な古臭さが残っていることも気になった（ほかが全部良いだけに実に惜しい！）。

（三重県／川西正臣／22歳）

### メーカーからのコメント

皆さんに楽しんでいただいているという声をお聞きして、制作スタッフ一同とても喜んでいます。ご意見の多い、今回新登場した「性格システム」はとても奥の深いシステムです。ずっと同じ性格で冒険することも、レベルアップするたびに装飾品を装備して、好きな性格で成長させることも…。それこそあなたの性格次第！　あなたなりの色々な冒険を楽しんでください。

（エニックス／水納仁）

# リズムアクションにハマる人続々

## プレイステーション
## パラッパラッパー

●SCE
●12月6日発売
●4800円
●アクション

不評 20%　好評 80%

先生が示すお手本を参考に、リズムにあわせてボタンを押していく。アドリブ演奏も可能。

### こんなトコが良かった

**興味ひく新しさ購入して満足!!**

このゲームを実際に買うと決めるまで、いや実際に買って帰ってプレイしてみるまではどんなゲームなのかはっきりいって良く分からなかったのだが、広告などが実に面白そうなので（「今週はコレを買え!!」でも評価良かったし）興味をひかれて購入。で、やってみた感想は「大正解!!」。価格も安いし、音楽はノリノリだし、ものすごく楽しいです。

こういう、新しい企画で好奇心をそそるようなソフトは大歓迎だし、中身自体も良く出来ているので何の文句もないです。

（東京都／S.F.W／25歳）

**陽気なリズムに体も動き出す**

ほとんどラップを聴くことはないのですが、このゲームに関して、そのことを心配する必要は全くありませんでした。明るい陽気なリズムに合わせてボタンを押すのですが、体も自然に動き出してしまいます。

ボタンを押すタイミングがちょっと分かりづらいのですが、慣れてくると自分なりのラップが刻めて実に楽しい!!

平面的なキャラクタに好みは分かれると思うけれども、逆にいえばこの時点で違和感を感じない音楽好きの人なら、プレイする価値があると思います。とにかく面白いこのゲーム。価格も4800円とお手ごろですし、買って損はないでしょう。

（神奈川県／ひょっとこどっこい／18歳）

**ラップ好きも納得する楽しさ**

これは面白いソフトだと思います。私は普段からラップをよく聴くのですが（日本のものは嫌い。主に黒人のハードコア路線のもの）、このゲームのラップもなかなか楽しい。詩の内容としては何も格好良くないのですが、とにかくノリが明るいのが良い。子供でも楽しめると思います。

最初のうちはボタンを押すタイミングがなかなかつかめなくて（まずは配置を覚えなきゃいけないし）大変でしたが、楽しいのでついついやり込んでいるうちに何となく分かるようになりました。ただ、十字キーまで関係していることに気づくまで結構かかりましたけど…。

とにかくお薦めの1本です。

（群馬県／NWO／19歳）

**アドリブプレイが最高に楽しい**

最初、「何か気の抜けたラップだなぁ」とも思ったのですが、やっているうちにどんどん楽しくなってきてしまいました。1回クリアした後でもう1度プレイした際、上手いこと「COOL」にランクアップすれば先生が逃げ出して、本当に好きなようにラップできる。これがもうタマラナイ。宣伝通り自分のリズム感が大事になっているのですが、だからといって自分のような音痴でも遊べるのですから、問題ないでしょう。

（大阪府／言霊遊び／23歳）

### ここがちょっと…

**結局はボタンを押すだけ…**

音楽も明るくて、なかなかよく出来てはいるのだけれど、結局はボタンを押すだけの単純作業で、キーボードの練習ソフトみたい。この音楽が肌に合わない場合には、ちょっと楽しむことができないと思う。それにステージ数も基本的に6つだけとやっぱり少ない。実際に遊べる期間を考えるともうちょっと安くてもよかったのではないかと…。

（神奈川県／はーぷーぺ／17歳）

### メーカーからのコメント

好評いただきありがとうございます。ノリで遊べる『パラッパラッパー』!! あんまり難しく考えないで、とにかくノリノリで楽しくプレイすることがCOOLへの近道。でも、リズムを無視していい加減にやってるとやっぱりAwfulになっちゃうから気をつけてね。気合いを入れて体中でリズムをとりながら、よーく耳で聞いて、かっこよくやってみてねー。

（SCE／林）

## プレイステーション
## クラッシュ・バンディクー

●SCE
●12月6日発売
●4800円
●アクション

不評 25%　好評 75%

クラッシュを操作するアクション。画面奥や横などステージによってスクロールする方向が違う。

### こんなトコが良かった

**大袈裟ではないこの面白さ!!**

「宇宙初の奥スクロールアクション」という言葉が帯にもあるけれどこれはちょっと大袈裟では（笑）。しかし、ゲーム自体はとても面白い。これは大袈裟ではないです。クラッシュをはじめとするキャラクタたちもコミカルでとてもいいし、アクション自体も操作性がよく、気持ち良く遊べます。また、ステージも奥へのスクロールだけではなく、横スクロールなども用意されていて楽しめる作りになっています。洋ゲーなのですが、アクが強すぎることもなく、アクションゲームの好きな人なら誰でも楽しめると思います。それほど難しくもないのでアクションが苦手という人にもお勧めします。

（埼玉県／田村満也／17歳）

**面白いうえに価格が安くてグー**

こういう面白いソフトがほかのものよりちょっと安く買えるというのがまず嬉しいです。バンディクーなんていう動物がいることは、説明書を見るまで知りませんでしたが、クラッシュたちのグラフィックがとても可愛くて（ちょっとイカレテて）見た目的にもとても面白いです。

このゲームをひとことで表わすとすると、「（『マリオ』＋『スーパードンキーコング』＋『ソニック』）÷3」といったところでしょうか？ ステージの仕掛けなど、基本的にはそれほど難しくないので私のようなアクションの下手なゲーマーにも受け入れられると思います。

（東京都／タマゴッチ♥／18歳）

### ここがちょっと…

**アクションの動作が少なくてさみしい**

洋ゲーにしてはよく出来たソフトだと思います。しかし、操作できるアクションがジャンプとスピンだけではちょっとものたりない気がします。ダッシュとか、しゃがみ、スピン以外の攻撃（殴る、蹴るなど）もあると良かった。ゲーム自体、仕掛けも少なくて、結構淡白な仕上がりだし、『スーパードンキーコング3』など最近のアクションゲームと比べるとちょっと寂しい気がする。それにセーブにも制限があるのはちょっと面倒くさい。

（栃木県／彦左衛門／17歳）

**音楽を含めて淡白な印象が…**

何でこんなに淡々としているのだろう、というのがプレイしてみた第一印象。スピンをカマすだけで敵は倒せるし、はっきりいって簡単すぎるのでは？ つまらないかと言われればそれほどではないのだけれど、音楽も何かさっぱりしているし全体的に何か単調だという印象はぬぐえない。横スクロール面になると普通のアクションゲームだし…。ものたりなさばかりが残ってしまった。

（山梨県／風鈴火山／19歳）

# 細かいシステムがグレードアップ。ストーリーも良好

セガサターン

## 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者

●バンダイ
●12月6日発売
●4800円
●シューティング

不評 10%　好評 90%

全3部で構成される『ガンダム外伝』の2作目。ブルーに搭載されたEXAMシステムが鍵となる。

### こんなトコが良かった



**戦略性が問われるのがグー!!**

今回の『〜外伝II』はツインスティックに対応しているが、そこが特に気に入っている。パッド以上に臨場感が湧き起こり、本当に「ブルー」に乗っているような感覚を味わうことができ、ガンダムファンとしてはうれしい。スティックを握りオペレーターの「モーリン・キタムラ」から作戦の指示を受けている時は何とも言えないものがある。

何といっても前作の『〜外伝I』よりも戦略性を問われるところはマニアの心をくすぐるものがあると思う。1〜2面はけっこうサクッと進めるけど、3面以降はただやみくもに敵のモビルスーツを倒しているだけでは、ミサイル発射までにコントロール施設を破壊できないところやEXAMシステムの発動時間内に敵を殲滅しなければならないところは、緊迫感があって良かった。

(千葉県／赤い彗星／23歳)



**システム面の向上が良し!!**

ゲーム中に流れるナレーションを聞いていると本当にガンダムのアニメを観ているように感じました。

ゲームを進めていき敵と戦っている最中に入る「後は頼んだぞ」などの通信は、特にそう思いました。

さらに、見逃せないのはシステム面がパワーアップしているところだ。レーダーが搭載されたおかげで敵を倒しやすくなっているし、どの方向にもダッシュできて敵のミサイルなどが避けやすくなったのはうれしいかぎりだ。

まだプレイしていない人は今すぐ買いです。

(埼玉県／赤を受け継ぐ者／19歳)



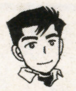
**設定面がゲームを引き立てる**

このゲームの最大のポイントは誰が何と言ってもストーリーの良さに尽きる。全3巻で完結するということだが、この『〜外伝II』だけでも十分に楽しめる(私はIも買っている)。登場するオリジナルのモビルスーツもかっこいいし、キャラクター一人一人に細かい設定が用意されていて、この話の人間関係を知ることができる。そして、自分が乗ることになる蒼いジム「ブルー」が極秘に開発されていたという設定と、ライバルのモビルスーツ「イフリート」が自機と同じ性能というところはとてもガンダムらしくて気に入っている。

さらに、クリア後に観る事ができる次回予告はアニメのガンダムそのものだと思うほどだ。

今から次回作がとても楽しみです。

(福岡県／桃太郎侍／22歳)



**得点稼ぎがやめられない!!**

やはり、シューティングにおける一番の楽しみは良いスコアと評価を得ることだと思う。このガンダムシリーズは、その期待を裏切らない。

ストーリーや設定をメインに楽しんでいる人にとっては少々辛い難度かもしれないが、「Aランク」を獲得するのは時間を忘れてハマってしまう。1度クリアした人も友達なんかとランクやスコアを競うのも面白いと思う。

(東京都／ミシュラの工廠／23歳)

### ここがちょっと…



**敵の理不尽さにやる気なし**

キャラクタの顔が表示されるようになったり、システム面も親切になったりと改善されたところはあるが、やはり敵が強すぎると思います。

特にステージ3の敵の攻撃は、激しすぎる。ロックオンできるシステムがあるがぜんぜん弾が当たらないし、さらに追い討ちをかけるかのような敵の動きの速さ、画面が度々赤くフラッシュするのには、問題があると思います。これではいくらストーリーが良くてもやる気が失せてしまいます。

また建物などは踏んだりすれば破壊できるのだが、下にある弾を撃ってくる砲台や戦車が壊せないのは、納得がいかない。

そして、最悪なのが、戦闘エリア外からの敵のモビルスーツの攻撃。これは本当にひどいと感じた。特に3面や5面の「EXAMシステム」が発動してタイムリミットがあるのに、敵がエリアの外にいて弾を撃ってくるときは腹が立ちます。設定やストーリーが最高なだけに実に惜しい作品。

(千葉県／柿ピー／20歳)



**もっと設定を生かしてほしい**

これだけ細かい設定やストーリーそして起用している声優も豪華なのに、キャラクタの登場シーンが少ないのが悲しい。

ミッションをクリアした後などに、少しだけ自機や仲間のモビルスーツが出てきて少しの会話で終わってしまうのは、ちょっと寂しい気がする。

ただひたすら敵を倒すだけではなく主人公の「ユウ」や仲間たちとの会話シーンとか基地内部などのシーンがあっても良かったと思う。

また、ランキングが表示される画面でもセリフなどが通信っぽく入ってくるとよりいっそう臨場感が沸くのだが…。ハマれる要素が多いだけにもったいない作品。

(長野県／ピクロス小僧／21歳)

### メーカーからのコメント



シリーズの第2弾ということでシステムアップしています。『I』とのデータ移行も売りです。「難しい」という声もありますが、モードをEASYにして頑張ってみてください。きっとプレイしているうちに「EXAMシステム」が搭載されるはず。今『II』で鍛えておかないと『III』でクリアがキツくなります。そして『III』で最終面をクリアすると…。

(バンダイ／河阪由美子)

プレイステーション

## DEPTH

●SCE
●12月6日発売
●4800円
●ETC

不評 20%　好評 80%

イルカを操作して音を集め、それを使って簡単な音楽を作っていくゲーム。

### こんなトコが良かった



**グラフィックが最高!!**

このゲームのすごいところは、何と言ってもイルカの動きの良さだと思います。あの柔らかい動きには今までにないリアリティを感じました。

さらに、自分で作ったサウンドを聞きながら「クルーズステージ」でイルカが泳いでいるのを見ていると、思わず世界に入り込んでしまい、自分もイルカと一緒に海の中を泳いでいるようで、とてもリラックスできる。気分転換する時などには最高のソフトだと思います。

(静岡県／メンマ／20歳)

### ここがちょっと…



**文字が見にくいのがもったいない**

イルカの動きや「クルーズステージ」はいいのだが、システムの説明が英語で書いてあるので、とてもわかりづらい。さらに、文字も小さく見にくいのが痛い。

グラフィックが良いだけにもったいない気がする。

(広島県／くるくるマン／18歳)

# 新カードなどの追加で変わらぬ高人気

スーパーファミコン

## 桃太郎電鉄HAPPY

●ハドソン
●12月6日発売
●8300円
●テーブル

不評 10%　好評 90%

人気テーブルゲーム『桃鉄』最新版。カードやイベント追加の他に、キャラがしゃべるようになった。

### こんなトコが良かった

**何回も遊べる内容に満足**

このソフトのすごいところは、カンタンなルールで、何回もみんなで遊べるところだろう。
さらにイベントの豊富さ、100種類以上のカードも健在。しかもそれら一つ一つが手のこった作りなのも、長く遊べる原因だと思う。
妨害できるカードをつかっても、ランダムに相手をえらぶから友達とやってもケンカにならないし。
つくづく、遊ぶ側のことを考えて作ってるんだなと思った。

（福島県／蘇我公久／17歳）

**駆け引きを生むカードの数々**

PCエンジン版のころから遊んでいるけど、今回の『桃鉄』が一番おもしろかった。
前作までは、おおざっぱに作戦は立てられても細かい戦略までは考えにくかったのだが、新たに追加されたカード類によって駆け引きが楽しめるようになり盛り上がること間違いなし！（特に人間同士の対戦）特に「ボンビラスカード」は超必見。使うとキングボンビーに変身する可能性があるだけに、持ってるだけで友達に一目置かれるだろう。
そんなカードがてんこもりの桃鉄だから絶対にだれでも楽しめると思うし、即買いだと思うのだ。

（神奈川県／ツテンテ／20歳）

**友達との対戦がやはり熱い**

ほんとにたのしかったです。友達と4人で遊びましたが、もう5年、もう10年と、ついつい何回も年数を延長してしまいました。
2人同士のタッグマッチで遊んだのですが、仲間同士で貧乏神をつけあいながらゴールを目指したり、目的地の周辺での攻防などもおもしろかったです。あと、目的地が新しくなったのもよかったです。

（鹿児島県／斎藤ゆう／17歳）

**COMの速い思考でサクサク進む**

1人で遊ぶときに気になっていた、CPUの思考速度が、格段に速くなっているのがよかった。Bボタンを押してるだけでサクサクすすむし、CPUの頭もよくなっている。見ていて参考になる事も多くて友達との対戦に向けて、練習になると思った。

（埼玉県／ビィー／22歳）

### ここがちょっと…

**パワー不足のキングボンビーにイライラ**

私は12月になると出る『桃鉄』を毎年楽しみにしています。毎回どんな新要素が加わるのか楽しみなのですが、中でもキングボンビーの悪行三昧にはかなり期待していました。
しかし、前作とあまり変わらぬ迫力に少しガックリしました。
キングボンビーは、上位の資産をくずして、下位のプレイヤーが一発逆転できるための物だと思うのですが、前作を遊んで、長い年数で作られた資産の差をひっくり返せるほどの威力がないと思っていたのです。今回、その威力はあまり変わってないように思えました。
新たに加わった、ボンビラス星に連れて行かれるイベントで、お金を捨てられても、順位がトップの人間なら収益で損失をカバーできる可能性はあります。そういう瞬間的なダメージではなくて、もっともっと思い切った、過激な悪行三昧を期待していたのです。
もっと逆転がしやすければ、もっと緊張感のあるゲームになると思っていただけに残念です。

（京都府／ペル／25歳）

### メーカーからのコメント

皆さん、今年も桃鉄の季節がやって参りました。桃鉄は常に進化しています。皆さんの意見に耳を傾け、入念なチューニングを経て、常に最高のボードゲームを提供しています。今回の皆さんの意見も大変参考になりました。また、1月15日午後2時より新宿朝日生命ホールにて桃くじ大抽選会「モ～モくじ新年ハチハドソン」を行いますので是非とも遊びに来て下さい。

（ハドソン／宣伝／藤原）

---

プレイステーション

## ステークスウィナー ～GI完全制覇への道～

●ザウルス
●12月6日発売
●5800円
●アクション

不評 10%　好評 90%

ジョッキーとして競走馬を操り、レースに挑む。調教して馬の能力を上げることが可能。

### こんなトコが良かった

**十分なリアルさに競馬ファンも満足**

このゲームの良い所は実際のレースに忠実な点だと思う。ゲートインに始まり、脚質に合ったポジションを取って、直線でスパート。勝てばジョッキーがガッツポーズ。しかも各競馬場特有の坂や直線の長短までもが再現されている。競馬ファンにはウレシイ気遣いだ

（北海道／KOO／21歳）

### ここがちょっと…

**シビアなレースに疑問**

今まで競馬のゲームはたくさん出ているけど、2人で遊べるのは少なかったので友達と一緒に買ってみました。でも遊んでみた感想ですが、ゲーセンで気になった点が残ったまま移植されていたのを少し残念に思いました。
それは、1、2回ミスをしたら負けにつながるシビアさ。せっかくコミカルに競馬を扱ってるのだから、もっと楽しく遊びたかった。

（滋賀県／熊沢・W／20歳）

---

セガサターン

## ステークスウィナー ～GI完全制覇への道～

●ザウルス
●12月6日発売
●5800円
●アクション

不評 30%　好評 70%

ジョッキーアクションゲーム。アーケード版の移植だが、競走馬を生産・育成する機能も追加された。

### こんなトコが良かった

**勝つための要素が多くて良い**

「Weekly」に、おもしろいと書いてあったので僕も買ってみました。ゴール前でボタンの連打をしながら他の馬をどんどん抜いていくのが1番面白いけれど、他の馬を妨害しつつキワドク勝つのも楽しかったです。アイテムやコマンドを駆使して勝ったりもできるので、ランダムな所もあるけど、作戦を立てる楽しみもあるのでGOODです。

（埼玉県／ピノ／16歳）

### ここがちょっと…

**単調な生産に疑問が残る**

対戦のために生産をしていて疑問を感じた点があったのでハガキを出しました。
それは、生産の段階でパラメータの上限が決まってて、それを調教で上限まであげていく作業の繰り返しになりやすいってこと。
ダビスタのように突発的に強い馬が作れたら良かったのに…。

（東京都／鈴木順一／？歳）

## プレイステーション
# スーパーパズルファイターIIX

- ●カプコン
- ●12月6日発売
- ●5800円
- ●パズル

不評 15%　好評 85%

落ちてくる「ジェム」を並べて破壊するパズル。カプコンゲームのキャラが2頭身で登場する。

### こんなトコが良かった

**完成されたシステムと完璧な移植で○**

このゲーム独自のシステムが非常に良くできています。このゲームでは「パワージェム」を作って破壊すれば相手に大ダメージを与えられるので、複雑な連鎖を組む必要がないのです。これは、ゲームをとてもプレイしやすくしていると思います。そして、このゲームはアーケード版の出来が良いだけに移植度が非常に気になりました。ところが、まさに完璧といえる移植です。キャラのパターンや背景などアーケード版と比べてもまったく見劣りする部分がありません。さらには、アーケード版にあった対戦の間のデモや、エンディングのデモもちゃんと再現されていて、文句なし大満足の1本です。

(東京都／ザンギは?／18歳)

**キャラの細かいしぐさがOK**

『ストII』のキャラが身体のサイズを2頭身に変えている。これがとてもかわいい。小さい身体で技を出し、挑発する。これらのしぐさの一つ一つがそれぞれのキャラの個性をしっかり演出している。また、攻撃したときや逆に攻撃を受けたときなどにはキャラがしゃべり、よりゲームを盛り上げている。

しかし、キャラの攻撃が2種類しかない、という点と、ゲーム展開が単調になりがちで、それを防ぎアクセントとなる挑発が1ラウンドに1回しかできない、ということの2点がやや残念である。いくら移植作品とはいえ、すべて忠実に、という必要はないと思う。せっかく、「さくらの歌」という家庭用機独特のサービスがあるのだから、それをもう少し別の方向で考えてもよかったのではないかと思う。

(岐阜県／島田孝志／20歳)

**移植だけでなく＋αもよい**

移植度に関しては申し分ないと思う。また、ロードの時間も短くゲームを進めるうえでのテンポも悪くない。対戦プレイでも、ハンデがつけられるし大逆転もしやすくなっているので、とても遊びやすい。隠しキャラも用意されていて、さらには「ストリートパズルモード」のような追加要素も充実している。しかし、K.O.したときに、相手のほうに動いて技を出したり、相手を画面の外に弾き飛ばすなど、もっと派手な演出をしてほしかった。

(京都府／やられ役／17歳)

### ここがちょっと…

**CPUが強すぎておまけが使えない**

「ストリートパズルモード」のCPUが強すぎる。なぜ、このモードはCPUのレベルを選択できないのか。このため、せっかくのおまけも見ることができなくて面白さが半減してしまった。

(青森県／りんご食う?／16歳)

## セガサターン
# スーパーパズルファイターIIX

- ●カプコン
- ●12月6日発売
- ●5800円
- ●パズル

不評 20%　好評 80%

内容はプレイステーション版と同じ。家庭用オリジナルモードもあり、さくらの歌も聴ける。

### こんなトコが良かった

**従来の「落ちもの」とは一味違う**

このゲームを初めて見るとただのキャラゲーに見えるかもしれない。しかし、これはキャラの魅力に関係なくじっくり遊べるパズルゲームである。「並べて消す」から「並べて作って壊す」と作業に一段階加えただけで従来の「落ちもの」のパズルゲームとは一味違ったものになり、そのシステムを理解することによりこのゲームの奥深さが見えてくる。ぜひともこのシステムを活かした続編を作って欲しい。

(埼玉県／就職したい／22歳)

### ここがちょっと…

**細かいサービスが不十分**

全体的に出来は良いのだが、キャラのカラーを自由に選べたり、挑発を何度でもできるようにしてほしかった。また、キャラの数ももう少し多くしてほしかった。そのほうが選ぶ楽しみが増え、遊ぶ楽しみにつながると思う。

(千葉県／次はX-MEN／16歳)

## セガサターン
# 銀河英雄伝説

- ●徳間書店
- ●12月6日発売
- ●5800円
- ●シミュレーション

不評 17%　好評 83%

原作で人気を集めたキャラたちが活躍するシミュレーション。ポリゴンの戦闘シーンが迫力満点!

### こんなトコが良かった

**戦略の重要性を再認識させられる**

こいつは相当手ごたえのあるシミュレーションゲームだ。原作を読んだことがない僕でも、根っからのシミュレーション好きとあってか、十分楽しめた。

このゲームでは戦略をどれだけうまく組み立てられるかが、ポイントになる。このテのゲームだと、どうしても大艦隊を組みたくなるんだけど、運用資金の制約もあって、なかなか思うようにいかない。戦略の難しさを再認識させられるゲームだ。

(広島県／戦略王／19歳)

**キルヒアイスを死なさずにすむ**

「銀英伝」フリークには、待ちに待った一作。CG(特にオープニングムービー)とサウンドは最高に美しい。そして当たり前の事だけど、戦闘中にキャラの能力が大きく反映してくる点もよい。

そして何よりも最高なのが、キルヒアイスを死なさずにすむところ。ただ、オーベルシュタインを見捨てなければならないので、それを実行してしまうと、彼の良さをぶち壊してしまう事になるのだが…

エンディングが、「ヤンとラインハルトの会見」のところだとすると続編がでるのを期待してもいいのだろうか?

(愛知県／アイスキューブ／26歳)

**同盟軍だって勝てるんです**

帝国軍と同盟軍のどちらでも好きな方をプレイできるのが良い。それは、つまり同盟軍も勝利できるという事を意味しているからです。ヤンのファンの私には、原作で同盟軍が敗れ、ヤンが死んだのが残念でなりませんでした。ですから、好きな方を選択できるという単純な機能でも嬉しい限りです。同盟軍が勝利しても、ストーリーの流れ自体は、原作を忠実に再現しているので、「銀英伝」ファンは、失望する事はないと思います。キャラの階級が上がっていく点も、良かったと思います。

(東京都／ヤン様命／21歳)

### ここがちょっと…

**イベントの数が足りないのでは…**

アニメーションを取り入れているイベントの発生の数が、ちょっと少なすぎる。容量の問題とかもあったのだろうが、最低でも声だけは入れて欲しかった。

(東京都／土方歳三／23歳)

**シミュレーション好きの人向けでは…**

操作方法や戦闘の進め方が難しすぎる。あと、運用資金の心配をしなければならないなんて、なんかムードを壊された感じがする。原作好きよりも、シミュレーションゲームが好きな人向けのソフトなのでは?

(兵庫県／原　正人／23歳)

# 前作以上に充実した内容に好評価

## PC-FX
## アンジェリーク Special2

- 光栄／NEC ホームエレクトロニクス
- 12月6日発売
- 7800円
- シミュレーション

不評 20%　好評 80%

惑星育成＆恋愛シミュレーションの第2作。今回は学芸館で勉強をすると資質を上げられる。

### こんなトコが良かった
### アニメ部分に満足 新キャラも魅力あり

前回のシステムはそのままに、思いつくすべてのパワーアップを図った力作です。当初は違和感のあった新キャラもフタを開ければ守護聖サマに負けず劣らず魅力的でした（ヴィクトール様イカス！）。

ただ、少し盛り込みすぎて忙しすぎる感もあるのですが、その分目標をしぼる必要があり、かなり長く遊べそうな予感がします。

たしかに、音声は減ったものの、今回、アニメーション部分にはすべて台詞が入るので、そっちで満足しましょう。

（新潟県／宿許はるか／2？歳）

### イベントが増加し 育成部分も充実した

プレゼントや手紙、朝になると主人公を誘いに来るなど、イベントが2～3倍になっている。とくに、守護聖の家にも行けたりするので、ファンは狂喜するのでは？

また、学習の導入により、育成の方もかなりやりごたえがあるものになっているので退屈はしないし、ムダなアニメが無くなったのも良い。前作の淡々としたゲーム展開でも割と楽しめたが、今回はバッチリ。男でもハマれますぜ！ 他機種への移植を待っている女性ファンの方、ぜひ、本体ごと購入しましょう。読み込みも速いし、とにかくアニメがきれいです。

（神奈川県／米ット・F・X／20歳）

### ここがちょっと…
### 会話の話題とデート場所が少ない気が…

ちょっと残念だったのは、守護聖様やレイチェルとの会話シーンでの話題の選択肢が少なく、何度も同じ話題を選ばなくてはいけないことです。しかも、何度もお話ししているとセリフが一緒な時もあって「もお、いいよ」って思ってしまう。

それに、せっかく守護聖様をお誘いしても、一緒に出かける場所も少ないので、いくら相手が変わるとはいっても、しだいに新鮮味とか守護聖様への気持ちの高鳴りとかがなくなっちゃって…。

選択肢が少ないとは言わないけど、もうちょっと選択にバリエーションが欲しかったです。

（栃木県／源氏皇子／18歳）




➡（大阪府／霜月みぜる／？歳）主人公のイラストを描いてくれました

### メーカーからのコメント

みなさんの貴重なご意見ありがとうございます。前作を大幅にパワーアップした「アンジェリークSpecial2」はいかがでしょうか？これからもみなさんのご意見を参考に素晴らしい作品を創り出していきますので、アンジェリーク、ルビーパーティーを応援してください。

（光栄ルビーパーティー／泉）

## スーパーファミコン
## Parlor！ Mini4

- 日本テレネット
- 11月29日発売
- 5800円
- テーブル

不評 35%　好評 65%

営業形態、換金率まで設定できる「実践モード」と台をデータ解析する「攻略モード」がある。

### こんなトコが良かった
### 現実味あふれる内容に納得した

収録されている2機種のうち、『CR大工の源さん』は、私も実際よく打っている大人気機種だけに自宅で遊べるのはとてもウレシイ。

プレイして感心するのは、リーチアクションや盤面全体の様子がよく再現されていて、本物そのままのリアリティを感じるところ。また、「実践モード」の一回交換、無制限といった店の営業方針や交換率の選択も現実味がある。これぞ、実機シミュレーションといえる1本。

（千葉県／大石誠二／26歳）

### ここがちょっと…
### 大当たりの確率をあまくして欲しい

リアリティも面白さもあるけど、確率の設定ぐらいは、現実より甘めにできるようにして欲しい。

パチンコの醍醐味は、やっぱり大当たりしたとき味わう感覚なんだから、1時間近く打っても大当たりしないのではイラツキますよ。

（岐阜県／たぬ吉／24歳）

## プレイステーション
## DX億万長者ゲーム

- タカラ
- 12月6日発売
- 5800円
- テーブル

不評 40%　好評 60%

株を買って相手の都市を乗っ取り、スパイを使って都市の営業利益を奪う、人気ボードゲーム。

### こんなトコが良かった
### キャラが面白い 駆け引きも最高

相手キャラとの駆け引きが、何と言っても最高。どこかで見たような（笑）ニセ著名人キャラ相手の1人プレイに、キャラ達のセリフの面白さや、こちらがヤダナと思うことをしっかりとやってくるので気も抜けず、プレイに没頭してしまった。

多人数でやっても盛り上がるし、1人でやっても楽しいという、とても良い作品に仕上がっている。

（大分県／ツウ・ケレル／17歳）

### ここがちょっと…
### イベントが少なく 単調さが目立つ

1、2回プレイするだけならいいが、何度も遊んでいると相手キャラが変わりばえしない点とか、イベントの少なさに飽きてくる。

単調なプレイになるのは、このジャンルでは仕方がないことかもしれないが、偶発イベントなどを入れて、予期しない展開なども演出して欲しかった。

（東京都／ベルベルの神／19歳）

## プレイステーション
# 皇龍三國演義

●エクシングエンタテイメント
●11月29日発売
●5800円
●シミュレーション

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

三国時代の中国統一が目的のリアルタイムシミュレーション。城塞都市や官職制度なども再現。

### こんなトコが良かった



**きめ細かな設定官職制度を再現**

「三国志」を題材にしたシミュレーションの中でも名作の部類にはいる。城塞都市のきめ細かな変更が可能な点もさることながら、官職制度の再現が素晴らしい。それぞれの武将の能力を考慮しなければ、任官してもあまり活躍しないので、史実を参考に戦略を立てつつ進行する点を評価する。ただ、初心者には難しすぎるので勧められない。

（福井県／田中祥平／25歳）

## セガサターン
# サンダーフォースゴールドパック2

●テクノソフト
●12月6日発売
●4800円
●シューティング

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

名作横スクロールシューティングを収録した第2弾。今回は『Ⅳ』と『AC』をカップリング。

### こんなトコが良かった



**高い移植の完成度キッズモードも○**

前作の『ゴールドパック1』よりも楽しめると思う。移植度も高いし、今のシューティングと比べると絶対に高い難易度も、「キッズモード」によって解消できる。懐かしの『AC』版が攻略パターンそのままでプレイできたのは良かった。しかし、ただの移植にとどまっているので、2人同時モードなども追加してくれたらもっと良かったのだが。

（千葉県／宵の鳳凰／22歳）

## 編集部総評

今年最後のレビュー1番人気は『レイジレーサー』。オープニングムービーやマシン、コースのグラフィックなどの美しさへ賞賛がとくに目立った。また、シリーズをプレイしている読者からの、操作性の向上やマシンのチューニングなどの細かな点の改善を評価した声も見逃せない。

スーパーファミコンで再発売された『スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…』では、やはりファミコン版と比較したレビューが圧倒的に多かった。強化されたサウンドと、新たに追加された性格設定の好評さが目についた。大幅な変更がなくてもこれだけの人気を得ていることからも、ゲームソフトのマスターピースといっても過言ではないだろう。

シリーズ第2作目の『機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者』には、前作よりも改善されたグラフィック関連と、新たに対応になった「ツインスティック」での操作の面白さが好評。最後の3作目でも好評が続くのか、注目していきたい。

# 97年もレビューをよろしく!!　読者ゲーム評大募集

## 《第2回「読者討論会」開催決定!!》97年はどのハードが一番面白いか？

現在、多種多様なハードが市場に出回り、それぞれ好評を博しているが、突出した支持を受けているハードはまだない。そこで新年最初の「読者討論会」では、あなたが97年最も期待するハードについての意見を募集します。価格、発売ソフトのタイトル数やジャンル、パッドの操作性など、いろいろな面を総合的に評価して意見を展開してください。

応募要項、締め切り、採用者プレゼントなどは「読者ゲーム評」と変わりありません。支持するハードの名称を明記のうえ、意見を展開してください。文章の長さは問いませんが、こちらで省略させていただく場合もあります。

**あて先**
〒105
**東京都港区東新橋1-1-16**
**FMW編集部**
**「読者ゲーム評」係まで**

**採用者にはもれなく…500円分のおもちゃ券をプレゼント!!**

## 1月24日発売号の評価対象ソフト（12月21日～12月27日発売ソフト）

**プレイステーション**
●アイドル雀士スーチーパイ　Limited スペシャル
●きゅー爆っく
●BLOODY　BRIDE　いまどきのバンパイア
●マイティヒット～Mighty　Hits～
●グリッド　ランナー
●ブラック　ドーン
●大航海時代Ⅱ
●Virtual　Gallop騎手道～南井克巳～
●Virtual　Gallop騎手道～南井克巳～限定版
●BASTARD!!　ー虚ろなる神々の器ー
●闘神伝3
●黄昏のオード～ODE　TO　THE　SUNSET　ERA～
●新スーパーロボット大戦
●スター・ウォーズ　レベルアサルト2
●GOⅡ　Professional対局囲碁

**セガサターン**
●グリッドランナー
●出世麻雀　大接待
●だいな♥あいらん　予告編
●水滸伝・天命の誓い
●プラドルDISC　データ編　レースクイーンF
●実戦パチスロ必勝法！4
●SEGA　AGES／廊下にイチダントアール
●テラ　ファンタスティカ
●人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント
●銀河お嬢様伝説ユナ　REMIX
●タクラマカン　～敦煌傳奇～
●ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚
●テトリスS
●ファイヤープロレスリングS　6MEN　SCRAMBLE

**スーパーファミコン**
●マスク
●実戦パチスロ必勝法！TWIN
●ニチブツコレクション2
●ドラゴンナイト4

**NEO・GEO**
●わくわく7

**NEO・GEO　CD**
●サムライスピリッツ天草降臨

**ゲームボーイ**
●テトリス　プラス
●名探偵コナン　地下遊園地殺人事件

## イラスト付き継続募集中！

1月24日発売号に掲載分の読者ゲーム評を募集します。ハガキまたは封書に住所、氏名、年齢、電話番号、希望があればペンネームを記入のうえ、左下のあて先まで応募してください。第一次の締め切り後は、ソフトに対するレビューが一定数に達した時点で順次発表をおこないます。さらに、第一次締め切り後の再評価でレビュー数が一定数に満たないソフトについても、第一次の発表から一ヵ月を目安として、レビュー数の多いタイトルから発表していきます。

また、モノクロによるイラスト付きレビューも引き続き募集しています。その際には、印刷してもわかるように黒のボールペンかサインペンなどでおねがいします。

# 第一次のしめきりは➡新年1月10日金必着!!

# COMING SOON
カミングスーン

1.3 ▼ 1.16

## 来週発売のソフトはここでチェック!!

なんといっても気になるのはソフトの発売日。毎週毎週発売される数多くの新作タイトルを、毎週発売されるファミマガWeeklyならではの、バッチリ先取りで全紹介するコーナー。今回は、2週間分だぞ。

1/3～1/16発売予定の全タイトル

## 来週のアクション
NEXT WEEK "ACTION" GAME

1.3 ▼ 1.16

1.10

# スポット君がハリウッド映画で大活躍

**さまざまなハリウッド映画の世界を、コミカルな動きのスポット君が冒険するぞ**

プレイステーション セガサターン
スポット ゴーズトゥー ハリウッド

7UPの人気キャラ・スポット君が、ひょんな事からハリウッド映画の世界に紛れ込んでしまった。本物の映画さながらの舞台で、爽快で愉快なアクションを見せながら、スポット君が進んでいくぞ。

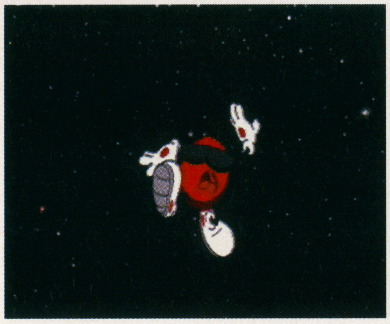
画面は斜め上から見下ろしたクオータービューで、立体感あふれる演出が盛り込まれている。

映画の世界は、「危険な海賊ワールド」、「アドベンチャーワールド」、「恐怖の幽霊ワールド」の3つのほか、ゴールデンスターを5つ集めると行くことができるスペシャルエリアがある。

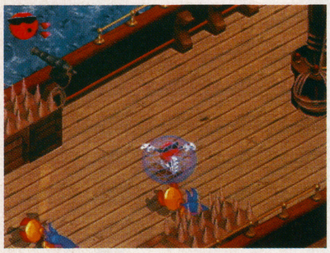
スポット君の基本操作は、移動、ショット、ジャンプ、走る、アイテム使用の5種類なのだ。



部屋中にあるSPOTドット。100枚集めると1UPする



清涼飲料、7UPのイメージキャラなのだ



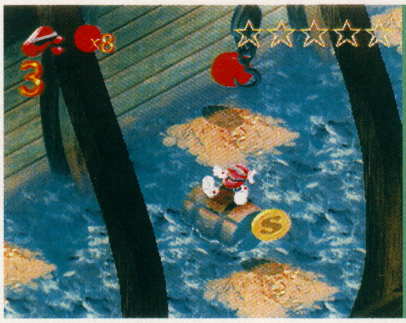
アイテムのシールドを使えば、制限時間中は無敵だ

大西部ワールド



わー！ バッファローの大群だー！

海賊ワールド



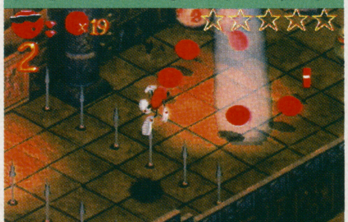
タルの上で、今にも落ちそうなスポット君。動きがとってもかわいい

恐竜ワールド



大型恐竜が追っかけてくる。しかもスポット君は三輪車に乗っている

アドベンチャーワールド

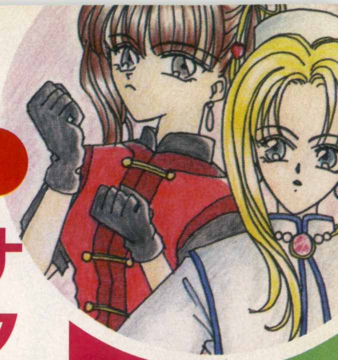


床から槍が飛び出した！ それJUMP

**ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
バックアップメモリー対応
（4ブロック）

COMING SOON


©Virgin Interactive Entertainment(Japan)／Dr.Pepper／Cadbury North America
※画面はすべてプレイステーション版のものです。



イラスト・栃木県／菊池ユミ

# 来週の格闘アクション

NEXT WEEK "FIGHTING ACTION" GAME

1/3～1/16発売予定の全タイトル

COMING SOON

1.3 ▼ 1.16

1.10

プレイステーション リアルバウト餓狼伝説

## サクサク決まるラッシュ、必殺技で攻防が熱い!!

『餓狼伝説』からボガード兄弟の宿敵として君臨していたギース・ハワード。彼の最後を飾る作品でもあるのだ

『餓狼伝説3』をベースに、リングアウト制などの新システムを導入。キムやダックといった人気キャラも追加されたぞ。

基本となるボタンはパンチ、キック、威力大攻撃、オーバースウェー移動の4つのボタン。ラインの攻防をボタン1つで行えるようになったのだ。

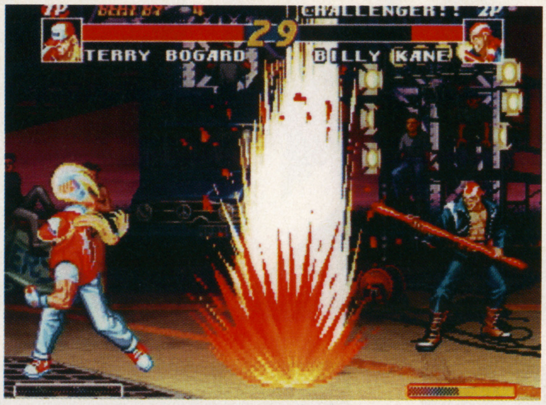
連続で攻撃を与えるラッシュのバリエーションも増え、爽快感がアップしているぞ。

### パワーゲージが勝負の鍵

攻撃を行っていくと溜まっていくパワーゲージ。一定量溜まると黄色になり、ガードキャンセル技を使用できる。満タンになると超必殺技が使用できるのだ。

### PSオリジナル要素

PSへの移植にあたり、L、Rボタンを押すだけで必殺技が出せるようになった。また、体力ゲージ1本で勝ち抜いていくサバイバルモード、全キャラのランクに応じた連続技を披露してくれるマスターアートモードが追加された。




ハデな必殺技や連続技で、スピーディな闘いが展開する




山崎などもプレイヤーキャラに



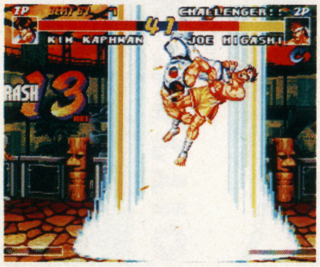

端に追いつめたら落としてしまえ!!




体力ゲージが少ないときは、パワーゲージがなくても超必殺技を出せるぞ

### 超強力な潜在能力

体力ゲージが赤く点滅した状態で、パワーゲージが満タンのときは、強力な潜在能力を使える。




グラフィックもハデな潜在能力。連続技に組み込むとマジ強力だ

### サバイバルモード




体力ゲージは一切回復しないぞ

### L、Rボタン簡易必殺技




ため系も、ためなしで出せるのだ

### ラッシュの模範演技、マスターアートモード




ギース様のすごい連続技。デッドリーレイプで決めて、さらに投げる!!

SNK
1月10日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

©SNK

# 来週のRPG

NEXT WEEK "ROLE PLAYING" GAME

1.3 ▼ 1.16

## 1.14 サターンの天外はアメリカが舞台だ

セガサターン 天外魔境 第四の黙示録

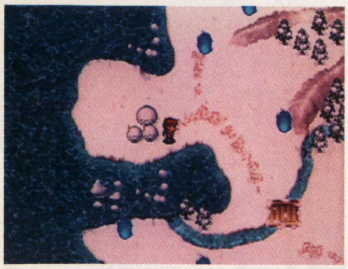
PCエンジンなどで人気のシリーズ最新作が、サターンで登場。物語は、1893年のニューオリンズから始まる。主人公である雷神は見習いの魔物ハンター。幼い頃に両親をなくし、アメリカ中にその名を轟かす伝説の魔物ハンター「レッド・ベア」に育てられた。

ゲームの舞台はアメリカ全土で、「エデンの火」や「火の紋章」など、「火」をキーワードに、さまざまなドラマが展開していく。

メインは戦闘とイベントで、随所にアニメーションを盛り込み、プレイしているものを『天外魔境』の世界に引き込んでいく。



↻ここは、インディアンの集落か？目の前に酋長らしき人物がいるぞ



⬇フィールドは、時間が経つと朝から夜へと変化する。敵の性質も変わる



⬆敵の攻撃は大迫力だ。敵によっては、グラフィックが違う特殊攻撃もする



↻雷神が手にしているものは何だ？美しいグラフィックで盛り上がる

「火の紋章」が ⟺ 戦士の証




⬇雷神の左肩には、生まれた時から人々を救うとされる「火の紋章」がある




⬆夕能という名のインディアンの女戦士。彼女も右胸に「火の紋章」が！

**ハドソン**
**1月14日発売**
**6800円**
CD-ROM
(2枚組)
バックアップメモリー対応
(129ブロック)

# 来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

1.3 ▼ 1.16

## 1.10 都市開発で人を集めろ

プレイステーション シティーブラボ！～City Bravo!～

都市を発展させて、エリアにある特殊建築物に人々を集め、完成するように導くのが目的のシミュレーション。

目的を達成するのは、いかにして人を集めるかにかかっている。さまざまなアイコンを使い、効率よく住宅や店舗の建造物を建築して販売したり、交通道路を整備するなどして人々を集めよう。

開発を行っていると、油田や遺跡などを発見する事がある。発見すれば人が集まってくるぞ。



⬆すべての操作は、画面上のアイコンで行う。さあ! がんばっていこう



↻だんだん町らしくなってきたね。緑を多くして環境を良くしてみました

油田発見後




⬆土地アイコンで、開拓などをしていたら油田を掘り当ててしまったぞ。これで私も石油王の仲間入りですな



⬇他のライバルキャラクタに負けないよう、工場を建てよう

**アルトロン**
**1月10日発売**
**6800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
(15ブロック)
マウス対応



©HUDSON SOFT／RED・ALTRON



# COMING SOON

1.3 ▼ 1.16

# 来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

1/3～1/16発売予定の全タイトル

イラスト・愛知県／暁夏子

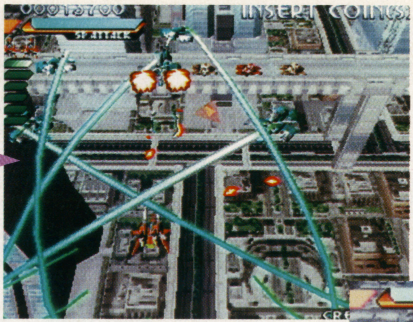
---

1.10 プレイステーション レイストーム

## 爽快なロックオンシステム搭載

96年夏にアーケードで登場した『レイストーム』が、早くもPSに移植される。3Dグラフィックスによって、多彩にスクロールする背景や変形する敵機などが迫ってくるのだ。

自機は『レイフォース』からの特殊兵器「ロックオン・レーザー」を使用可能。高低差にかかわらずロックできるようになった。また、自機は2タイプから選べ、スペシャルアタックも使用できるぞ。

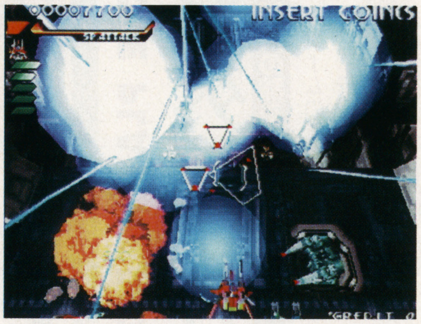


**ロックオンレーザー**

自機の前方にある照準に敵機を合わせるとロックがかかる。ロックオン攻撃ボタンを押すと、ロックした敵機を追尾するレーザーが発射されるのだ



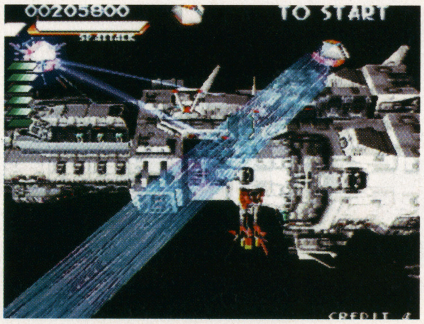
飛行形態と人型形態に変形する、ステージ6のボス「アラリック」



緊急ボムのスペシャルアタック

### アレンジ版も追加

業務用の完全移植モードに加え、アレンジ版のエクストラモードもあるのだ。新たな敵機の追加や、ボスの攻撃方法の変化などがある。曲も、業務用アレンジとフルアレンジの2つから選べるぞ。



ステージ4のボス、巨大戦艦「ハンニバル」。反射レーザーで攻撃

**タイトー**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

---

1.10 プレイステーション WING OVER

## 4対4のドッグファイト

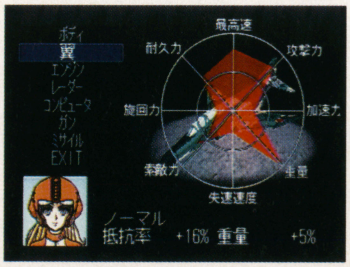
4名1チームで、世界8ヵ国をまわって総合得点を競うスポーツドッグファイトが行われる。ポリゴンによる3Dフライトシミュレーションで、28種類もの実在の機体が登場するぞ。トーナメント形式やフリー形式で遊べる5つのモードがあり、シナリオプレイも採用している。キャラクタデザインは「エリア88」の新谷かおる氏によるもの。



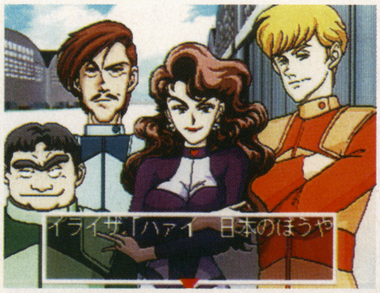

最大3機の味方機を付けての編隊戦闘。リアルタイムでいろいろな命令を出せるぞ



精巧なモデリングとカラーリングで、戦闘中も一目で敵の機種が分かるのだ




通信対戦とサバイバル以外のモードでは、機体のチューンナップが可能だ




ライバルの妨害などのドラマも展開する

**ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
（2ブロック）
通信対戦ケーブル・アナログジョイスティック・イマジガン対応

©TAITO・新谷かおる／BELUGA COMPUTER／Victor Interactive Software



イラスト・東京都／セイキ

# 来週のアドベンチャー
## NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

1.3 ▼ 1.16

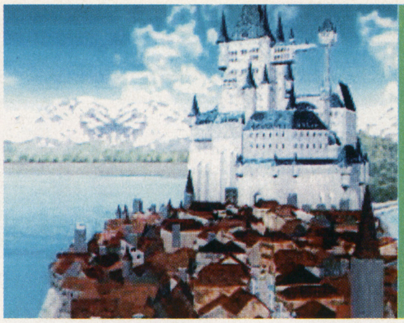


---

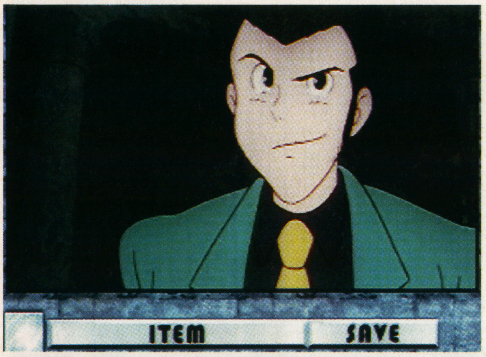
1.10

## 新たな陰謀渦巻くカリオストロ城

**プレイステーション** ルパン三世 カリオストロの城—再会—

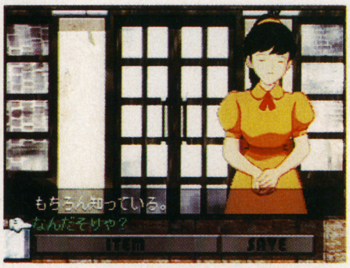



➡物語の舞台となる城。プレイヤーはこの城に忍び込むことになるぞ

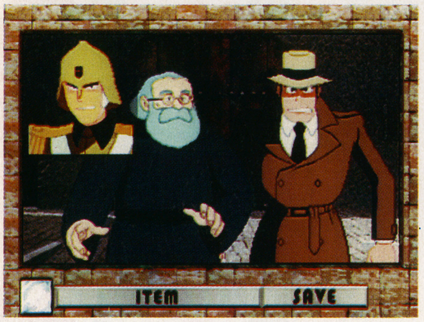



➡プレイヤーはルパンから、クラリスに対してあることを頼まれる

大ヒットしたアニメ映画を元にしたアドベンチャー。かつてのルパンたちの活躍から数年後、観光客としてカリオストロ公国を訪れたプレイヤーが、新たな陰謀に巻き込まれるという設定でゲームが進行するぞ。



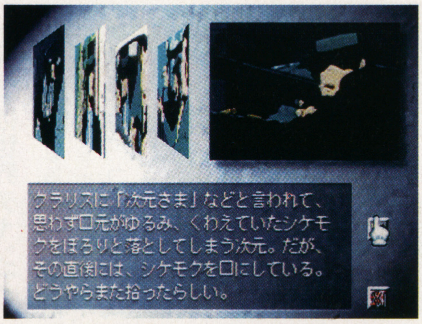

⬆選択画面。ちなみに伝説のスパゲッティ争奪戦を知っているかを聞かれた




➡爆破事件がおこった！ ルパン三世の仕業とされているが、真実は一体…

### 映画のシーンも見られる

ゲームは、画面上のカーソルを、操り進めていくというもの。ものによっては、調べると映画のカットを使った詳しいデータが表示されることもある。また、選択を強いられる場面もあるぞ。




➡所々調べると、このような画面になり細かい情報を手に入れることが可能

**アスミック**
**1月10日発売**
**6800円**
CD-ROM
(3枚組)
メモリーカード対応
(1ブロック)
マウス対応

---

1.10

## ギャンブルで父を越えろ

**プレイステーション** 一発逆転〜ギャンブルキング伝説〜

父は毎月100万G以上を稼ぐ超一流のギャンブラー。そして一目惚れした美女は、これまた毎月500万G以上稼ぐギャンブラー。主人公は美女のハートを射止めるため、父を越える一流のギャンブラーになることを誓う。競馬、競輪、競艇、パチスロでギャンブルの頂点をめざすのだ！




⬆大学時代に、毎月100万以上の仕送りをしてくれた父…。実は、息子に放蕩グセを付けさせるための計画だった




➡惚れた彼女。つきあう条件として、父を越えるギャンブラーになれと…？




⬆パチスロだ。数ある中から選べる。タイミングをつかんで役を揃えよう




⬆競輪。予想屋に情報を聞くなどして賭ける。そして当たりを狙うのだ！

**プランニングオフィスワダ**
**(POW)**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
(3ブロック)


©モンキーパンチ／TMS／NTV／アスミック／東北新社・Planning Office WADA



# COMING SOON

1.3 ▼ 1.16

# 来週のスポーツ

## NEXT WEEK "SPORTS" GAME

1／3～1／16発売予定の全タイトル

イラスト・愛知県／暁 夏子

---

**1.10**

**セガサターン** ファンキーヘッドボクサーズ

## 吉本芸人が四角い顔でボクシング

アーケードで出ていた同名ゲームが、吉本お笑い芸人バージョンとしてサターンに登場。「ナインティナイン」や「ロンドンブーツ1号2号」など人気の若手芸人たちが、四角い顔で殴り合うコミカルなボクシングゲームだ。

操作は簡単で、難しいコマンドなどはなく誰でも楽しめるようになっている。ふざけた名前の必殺技をガンガン出して、相手をノックアウトしよう。

### めざすは世界チャンプ

トレーニングを積んで、4年間で世界チャンプをめざす「チャンピオンモード」。コーチを選んで特訓を受け、各ステータスを上げていこう。新しい必殺技を修得すれば、さらに強くなっていくぞ。

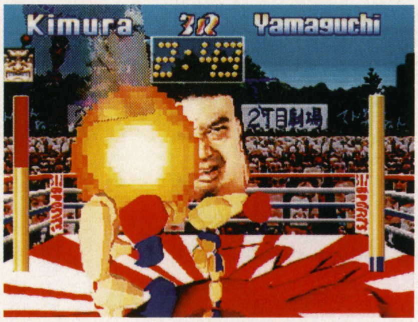



⇧ポリゴン顔の、ナイナイの岡村さん。なぜかメチャメチャ笑顔です

### コテコテの必殺技




⇨国鉄パンチや如意ブローなど、必殺技はおかしな名前のものばかり




⇨ふざけた名前でも威力はスゴイ。必殺技を食らうと顔がゆがむぞ




⇧ラウンド間は少しだけ体力を回復できる。タイミング良くボタンを押そう




⇨登場するトレーナーたちは、どこかで見たことあるような顔ぶればかり

**吉本興業**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（2ブロック）

---

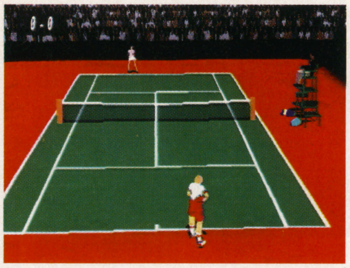
**1.10**

**プレイステーション** サンプラス エクストリームテニス

## 選手の動きがリアルだぞ

実在のテニスプレイヤーのデータを基にした、リアルな選手の動きがウリのゲーム。

観客の声援や反応、テレビ中継視点やプレイヤー視点を含む8つの視点切り替えなど、臨場感あふれる演出が盛り込まれている。



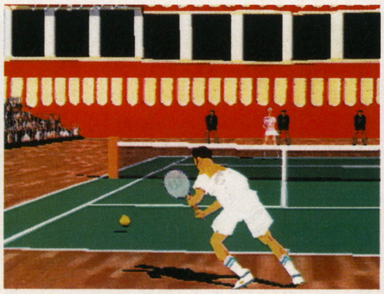
⇧CPUはAIを搭載している。戦うたびに学習し、強くなっていく




⇨登場するキャラクタのほかに、4人のプレイヤーをエディット可能だ



⇧勝った選手は、ガッツポーズをしたり、観客の声援に応えたりする



⇧決定的瞬間は、リプレイされるぞ

**ヴァージン**
**インタラクティブ**
**エンターテインメント**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
マルチタップ対応

©SEGA／Yoshimoto Kogyo Multimedia Produce・The Codemasters Software Commpany／Codemasters／Virgin Interactive Entertainment(Japan)

1.10

# 白熱する対戦モード

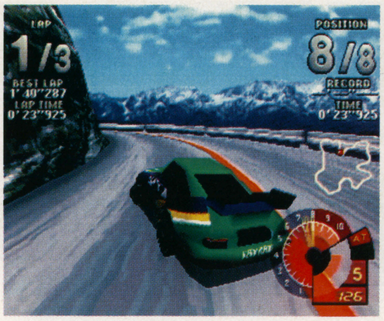
**プレイステーション RacinGroovy**

バトルモードに重点をおいたレースゲーム。メモリーカードを使って、自分や友達の保存したデータと対戦することや、データ同士の対戦などが可能だぞ。

8台のマシンを操り、3つのコースを駆け抜け最速をめざそう。



⇧この視点だと、バックミラーを見て相手の車をブロックできるぞ



⇨ドリフトを決めてカッコ良く走ろう




⇧FR、4WDなど、その車ごとに性能や攻め込み方が違う



⇩データの車にはぶつからない。友達のデータと速さを競い合え




⇩自分の最速タイムの入ったメモリーと戦って、己を鍛えよう

**サミー工業**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
(3～6ブロック)
ネジコン対応

1.10

# アイテムを駆使して爆走しよう

**プレイステーション STREET RACER EXTRA**

バトルロイヤル、マッチレースなど最大8人までの対戦が可能なレースが最大のウリ。このほかに2種類のモードを楽しむこともできる。

それぞれの車は、他車を攻撃できるなどいろいろな機能が搭載されている。武器で攻撃したり空を飛んだりして、ライバルたちを次々と抜き去ろう。

さらに、コース上に落ちているアイテムを拾うことでも相手を攻撃したり、自車がスピードアップしたりするぞ。アイテムをうまく使うことも重要だ。



⇩空飛ぶマント野郎とスモウレスラーのバトル

**マッチレースモード**



⇧画面を8分割しての対戦も可能

**バトルロイヤルモード**



⇧ガシガシ体当たりして弾き出せ！

**プラクティスモード**



⇧走り込んでコースを覚えよう

**チャンピオンシップモード**




⇧総合優勝をめざしポイントを稼げ

## 豊富なコースとキャラクタ

それぞれ違う性能や武器を搭載した愛車を操る、8人の個性的なキャラクタたち。24あるコースで、彼らの熱い戦いが繰り広げられていくのだ。




⇧チャンピオンシップを勝ち抜くと、走れるコース数が増えていく




⇧それぞれのマシン性能、武器は異なる

**UBIソフト**
**1月10日発売**
**5800円**
CD-ROM
メモリカード対応
(1ブロック)
マルチタップ対応

©SAMMY・Ubi Soft Entertainment／Vivid Image

1.10

# 氷上の格闘スポーツ来日

プレイステーション セガサターン NHLパワープレイ'96

アイスホッケーの世界で最高峰といわれる北米プロホッケーリーグ「NHL」。このゲームは、NHLのチームやNHLオールスターチームはもちろん、日本、東欧や北欧、アメリカなどの15ヵ国以上のナショナルチームが登場する。

また、NHLに認可を受けているため、選手が実名で登場。モーションキャプチャーで取り込んだ選手の動き、再現された選手個人のパラメータとあいまってリアリティが増しているぞ。



⇧ワールドトーナメントモードの選択画面。どの国を選ぼうかな?



⇧激しいぶつかり合いがあるぞ



⇧ゲームセッティング画面。アナウンスの有無などを設定しよう

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
1月10日発売
5800円
マルチタップ対応
マルチターミナル6対応
メモリーカード対応(1ブロック)
バックアップメモリー対(30ブロック)



⇧ロード時間はこのような画面が出る


⇧このゲームは対戦プレーも熱い! なんと最大6人までプレイ可能だ

# 来週のテーブル

NEXT WEEK "TABLE" GAME

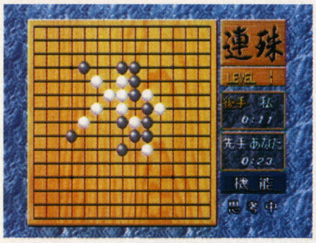
1.3 ▼ 1.16

1.10

## 7つのテーブルゲームを極めるのだ

プレイステーション ゲームの達人2

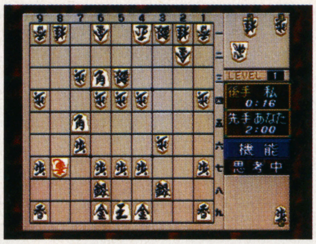
7種類のテーブルゲームを収録し、2つのモードが楽しめる『ゲームの達人2』。フリー対戦では、コンピュータの強さやルールなどを変えられる。達人戦では、7人の達人に挑戦し、全員倒すと「ゲームの達人」の称号がもらえるのだ。



⇧連珠とあるが、五目にも変えられる。ルールが違うだけで、どちらとも一直線に5つ石を並べれば勝ち

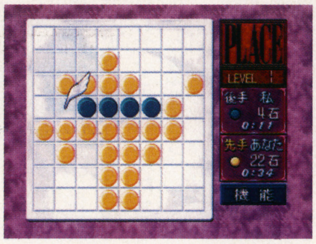


⇩おじいさんも大好きな囲碁。ルール設定で、盤の大きさ(9×9など)、置石などを決められる

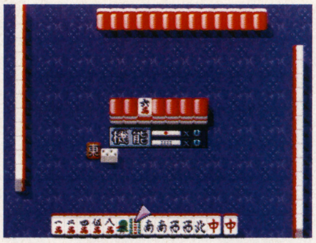

⇧おなじみの将棋。ルール設定で、駒落ちや持ち時間を決められる。コンピュータの思考は速い



⇧西洋の雰囲気が漂うチェス。ルールは将棋に似ているが、駒の性質や動ける範囲が違うぞ



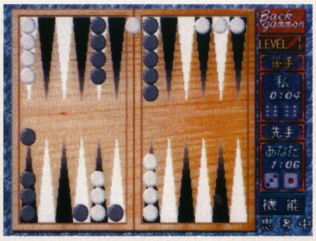
⇩8×8マスの盤に交互に石を置いていくプレイス。相手の石を自分の石で挟むと、自分の石に変えることができる


⇧四人打ち麻雀。ルール設定では、焼き鳥や三家和、大車輪など、いろいろ細かく決められるぞ

サン電子(サンソフト)
1月10日発売
8900円
CD-ROM
メモリーカード対応
(4ブロック)
マウス対応



⇨達人だけあってレベルは高いぞ


⇧バックギャモン。ダイスの目に従い、相手よりも先に自分の駒をすべて目的地に到達させるというルール

©Virgin Interactive Entertainment／RADICAL ENTERTAINMENT／National Hockey League／National Hockey League Players' Association・SUCCESS／CHATNOIR/ALPHA-BETA／ITSUI／OXFORD SOFTWORKS／SUNSOFT



イラスト・埼玉県／すばるれいか

# 来週のパズル
## NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

1.3▼1.16

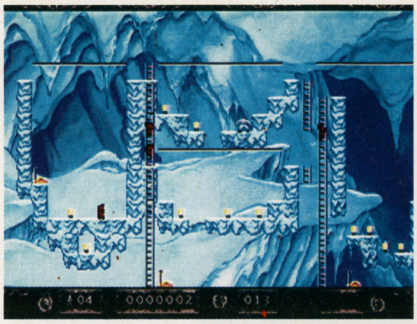
## 1.10 アイテムを駆使して財宝を奪取

プレイステーション　セガサターン　ロードランナー エクストラ

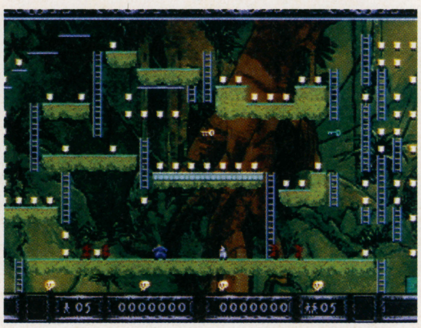
『ロードランナーレジェンドリターンズ』をもとに制作された、ちょっと歯ごたえのある新しい面が楽しめる。落とし穴を開け敵をかわし、アイテムなども使いながら、画面上の全ての財宝を手にいれていこう。

### 2Pプレイもあり

2プレイヤーモードではお互いに助け合い、あるいは牽制し合いながらゲームが楽しめる。ほかにエディットモードもあるぞ。



⇨頭を使って財宝を手に入れよう



⇨2P画面。2人で協力してパズルを解くというのも結構楽しいね

### アイテムの数々

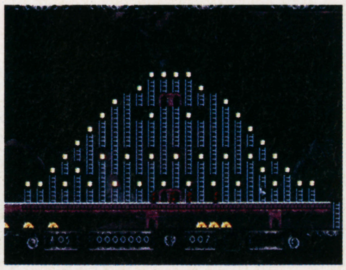


ネバネバ　⇨これを敵にぶっかけると動きがニブくなる

ロープトラップ　⇨ロープを使った罠だ。敵を生け捕りにしよう

炸岩機　⇨地面を掘り、真下に掘り進んでいくぞ

パトラ
1月10日発売
4800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（10ブロック）
バックアップメモリー対応
（10ブロック）



⇧110面以上のバラエティに富んだ面が用意されてるぞ



⇧エディット画面。画面下にあるアイコンから選択し配置していくのだ

## 1.10 ゼニ両替パズルだニャ〜

プレイステーション　もうぢや

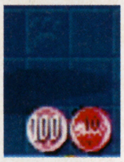
一風変わったネコたちが繰り広げる、両替落ちものパズル。ルールは1円玉5枚以上で5円玉に、5円玉2枚以上で10円玉に…というように、上から落ちてくるコインを次々と両替して最終的に1000円札にするというもの。1000円札になった時点で画面から消えるぞ。9匹の猫と戦うモードや2人で楽しむモードがある。



⇨2枚1組で落ちてくるコインをうまく合わせて両替していこう



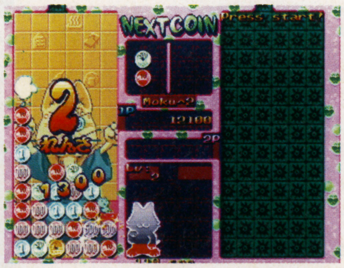
5円玉と50円玉を…



10円玉と100円玉に両替だ

⇧上から落ちてくる5円と50円が、下に置いてある5円と50円とくっついて、1ランク上の硬貨10円と100円に変わる

ヴァージン
インタラクティブ
エンターテインメント
1月10日発売
5800円
CD-ROM



⇧「もくもくもうぢや」というモードでは、1人でもくもくとプレイできる



⇧対戦するネコは9匹。どのネコも個性的だ





©Douglas E.Smith／Presage Software・FPS／ETONA／FWS／Virgin Intaractive Entertaiment(Japan)



イラスト・埼玉県／其之壱

# 来週のETC.

## NEXT WEEK "ETC." GAME

1／3〜1／16発売予定の全タイトル

COMING SOON

1.3 ▼ 1.16

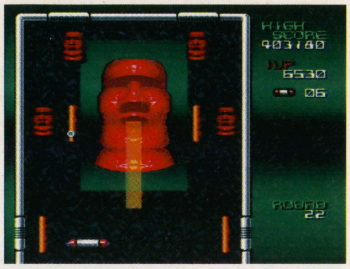
1.15

## ブロックくずし再来

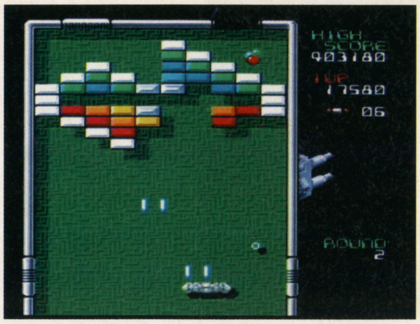
スーパーファミコン アルカノイド-Doh It Again-

固定されたフィールド内のスペースウォールに、エナジーボールを当てて壊していく。

2人プレイは、1つのフィールドでの交互プレイと協力プレイ、2つのフィールドで対戦の3つのタイプが選べるぞ。また、エディットモードもあるのだ。

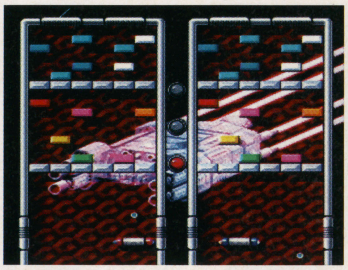


⇧ラウンドの途中にはボスが登場する。今度のD.O.H.は2段階に変化する!?

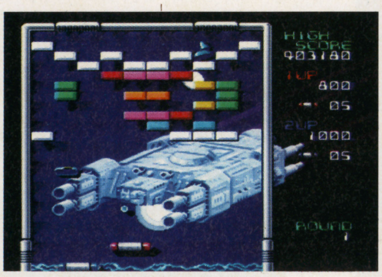


⇨アイテムを取ってレーザーを発射

**タイトー**
**1月15日発売**
**4980円**
ロムカセット
(4M)
マウス対応



⇧独立したフィールドでの2人対戦プレイ。3本勝負の2本先取制になっているぞ



⇧2人で協力してプレイするモード。ラウンドが変わると上下の位置関係が変わる

1.10

## ゼリーを消して美女たちの映像を見よう

プレイステーション ぷるるん! with シェイプUPガールズ

さわやか健康美女4人組、シェイプUPガールズの映像を盛り込んだブロックくずしが楽しめる。

玉数制限のあるボールをはじき返し、消せるタイプのゼリーをすべて消してクリアすると、彼女たちの映像を見ることができるのだ。全146面が用意された1Pモードのほかに、左右2分割画面のVSモードもあるぞ。



⇧ボタンを押してパッドから玉を出す。数があるだけ画面上に出せるのだ



⇧映像には、フォトタイプとムービータイプがある。サービス満点だね

**J・ウイング**
**1月10日発売**
**6800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)
ボリュームコントローラ対応

1.10

## 安室ダンスミュージックを体験

セガサターン DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵〜

3DCGで表現された「もうひとりの安室奈美恵」がサターンで登場。ヒットナンバー「CHASE THE CHANCE」「YOU'RE MY SUNSHINE」のハードなダンスを完全再現。カメラワークや衣装設定、ステージの演出もコントロールできるぞ。



⇨AM2研が開発を担当



⇧このソフトは、セガ初のコンビニエンスストア専用販売ソフトなのだ

**セガ**
**1月10日発売**
**2800円**
CD-ROM

詳細記事148ページに

©TAITO・J・WING 撮影；多田政宏・SEGA ENTERPRISES



ask
Kodansha
SEGASATURN
PlayStation
めざめよ、ぼいすぱわ〜!
アニメと実写、2つのフェーズで展開!声のアドベンチャー・ゲーム、新登場!!
ウィーブ
フレット
インクァイア
'97年春
発売予定
ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー
魔王覚醒!ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。
CAST●佐々木望・宮村優子・堀江由衣・千葉 繁
STAFF●脚本・演出:千葉 繁 ●キャラクターデザイン:尾山泰永
横山智佐
—インクァイア—
笠原弘子
—フレット—
小西寛子
—ウィーズ—
株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone:03-3267-6864 Fax:03-3267-4471
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997

# ウインタータワー脱出までの総まとめ

## クルーの生死を確認
## キンバリーの部屋

キンバリーと再会した後、彼女の部屋を出るまでには、4つの行動を起こさなければならない。

そろそろ人間ドラマが繰り広げられるので、キンバリーのセリフもちゃんと確認しておこう。

**●デビッドと会話**

まず最初にビデオフォンでクルー全員に連絡を取ろう。今まで回線がつながらなかったデビッドと連絡が取れ、彼の生存が確認できるぞ。2人目の生存者だ。デビッドとの会話で、彼とローラの関係がある程度理解できる。このあとデビッドの要請に従って、ローラたちは彼のいるサマータワーを目指すことになる。

**デビッドは生きていた**




⬆ローラの恋人であるらしいデビッド。それらしい会話で確認できる

**●3人のクルーの死を確認**

もうひとり連絡の取れなかったジョージとの回線はまだつながらない。ただし、そのことを確認しておく必要がある。ジョージの次はロニー、マーカスの死を確認して、最後にパーカーにコールだ。

パーカーの死を確認すると、突然キンバリーが取り乱してしまう。ローラの制止を振り切って、部屋から出ていってしまうのだ…。

**ロニーの死を確認**



⬆連絡がとれなかったロニーも無残な姿に。これでエネミーの犠牲者は3人になった…

**パーカーの死に動揺!!**

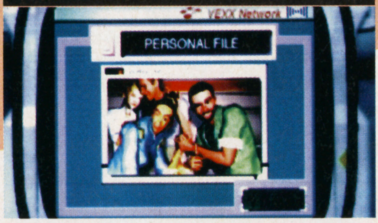


⬆パーカーの死に衝撃を受けるキンバリー。ローラの慰めも通じないようだ

**●パーソナルデータを見る**

キンバリーが出ていってから必要な行動は2つ。ひとつはネットワークシステムのデータベースを呼び出し、キンバリーのパーソナルデータを確認することだ。そこにはキンバリーとパーカーの写真があるので、これを見ておこう。

**この写真は要チェック！**




⬆パーカーとキンバリーの楽しそうな姿。背後にはローラとデビッドも写っているようだ

**●デビッドと2度目の会話**

写真を確認したら、もう一度デビッドに連絡を取る。先程とは違った会話が聞けるハズだ。このあとキンバリーが部屋に戻ってくる。このあとは長いムービーで、ウインタータワーとサマータワーを結ぶ連絡通路を進んで行く。

**キンバリーが戻ってくる**



⬆2つの条件を満たすとキンバリーが戻ってくる。このあとは協力してサマータワーを目指す



**連続攻略最終回**

# ENEMY ZERO
## エネミー・ゼロ

前回から引き続き、キンバリーと再会したあとの必要な行動についてチェック。また攻略最終回ということで、ウインタータワー脱出までのハマリ場面を再確認しよう。

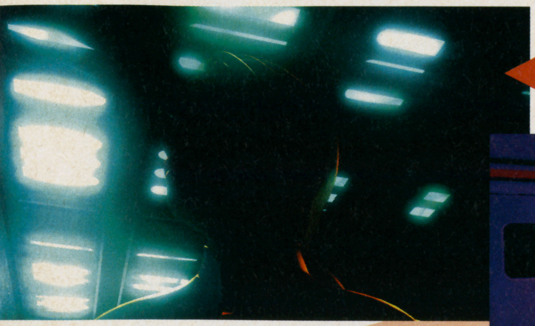
| | |
|---|---|
| アドベンチャー | エネミー・ゼロ |
| | ワープ |
| SS | 発売中 6800円 |
| | バックアップメモリー対応（34ブロック） マルチコントローラー対応 |

©WARP

## ウインタータワー脱出!
# 今後の展開を追う

キンバリーの部屋を出ると、ウインタータワーからサマータワーへの連絡通路へと向かうことになる。連絡通路は簡単な構造だが、エネミーが待ち構えているので注意が必要だ。サマータワー入口はすぐに見つけられるだろう。

このあとストーリーはいよいよクライマックスに向かって進んでいく。ローラの失われた記憶に潜む謎や、エネミーの正体などが次々に明らかにされていくのだ。





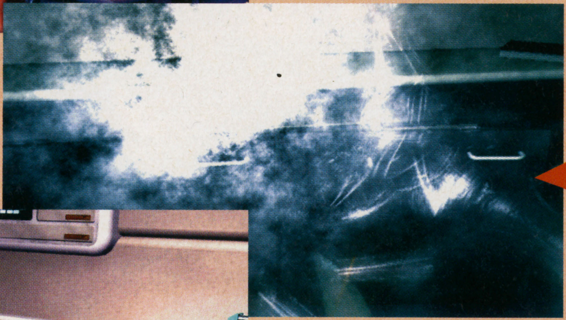
**舞台はサマータワーへ!**

キンバリーとの再会により、ローラはウインタータワー脱出を決意。物語は中盤へ進む。



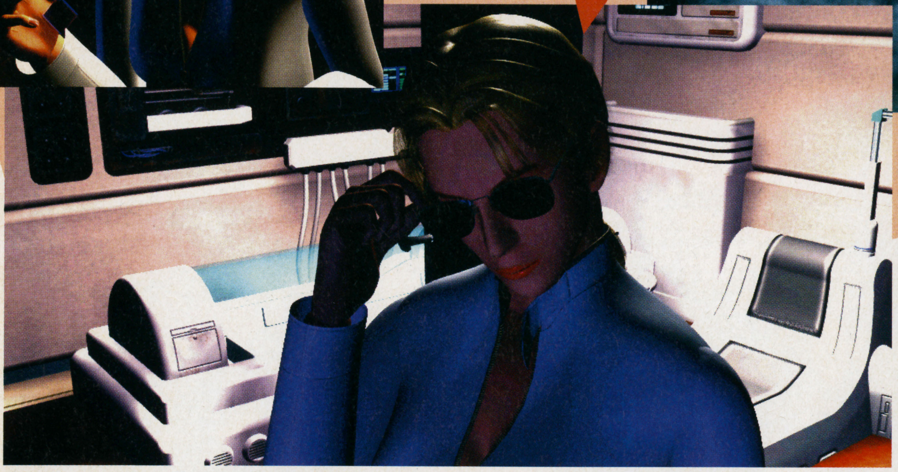
**謎解き!?**

さまざまなアイテムを巡る謎解きも本格化!プレイヤーを悩ませる。



**死闘!!**

激しさを増すエネミーとの戦い。生き残りを賭けてクルーは奮戦する。誰が生き残れるのだろうか。そしてエネミーの正体は……。





# ハマりやすい場面を総復習!

これまで見てきた範囲内でも、先に進めなくなってしまうようなポイントがいくつかある。このゲームの基本的な進め方ともいえる部分なので、再確認してみよう。

**●ビデオフォンの使い方**

ゲーム序盤ではビデオフォンが活躍する。クルーと何度も連絡を取りながら、艦内を探索していくのだ。ロニーやキンバリーと連絡を取ることが、次の行動へ進む必要条件になっていることもある。最初のエレベータを動かすヒントもキンバリーが教えてくれる。

**●最初のエネミーを倒す時期**

ウインタータワーのBFと1Fを探索しているとき、銃を手に入れた直後に行動につまる場面がある。実はこのときが地下倉庫にいるエネミーを倒す好機だ。倒した後にキンバリーと連絡を取れば、パワールームでの操作がわかる。

**●ストアルームでの行動**

ノーマルモードでプレイした場合に必要となるのがこの部屋での行動。ネットワークシステムのインフォメーションにアクセスすることで、ウインタータワー内のロックを解除することができる。

**この部屋だけでできる機能**

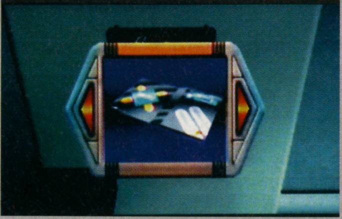



⇧インフォメーションの「ロック」を選択。この機能が使えるのは艦内でこの部屋だけなのだ

**●資料室での行動**

ウインタータワーのダクト階層にある資料室。銃が手に入る部屋だが、ここから出られなくなったヒトはいるかな。この部屋にはドアがあるが、そこからは出られない。あるアイテムが必要なのだ。

**このアイテムが重要!**



⇧パソコンのモニタを一度調べ、次に本体を調べると入手できる。これで部屋を脱出

**●セーブすべきポイント**

このゲームでは、セーブができる回数が事実上制限されている。ここまでの範囲でセーブは1回が理想だ。そのポイントはダクト階層で銃にエネルギーをチャージした直後、つまり工具室だ。ここでデータをバックアップメモリーに保存する。この後ゲームオーバーになったら、バックアップメモリーのデータでやり直すのだ。

**とりあえずここでセーブしよう**



⇧ダクト階層でのエネミーとの戦いに備えてここでセーブ。最初からやり直すよりいいハズだ


Virgin
INTERACTIVE
entertainment
深度4000メートルのハマリ具合。
ゲームじゃなきゃイケない深さ
ディープじゃなきゃハマれないストーリー
一度潜ったらもう戻れない
神秘に包まれた深海を舞台に、いくつもの謎をくぐり抜け壮大な世界へと迫る3Dアドベンチャーゲーム新登場
★Internetでも楽しめる「THE DEEP」のホームページ開設!
http://www.factcomm.co.jp/deep
●1プレイヤー／メモリーカード（1～3ブロック）●定価¥5,800（税別）
NOW on sale
THE DEEP
失われた深海
PlayStation
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©Copyright 1996 Marionette Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



Virgin
INTERACTIVE
entertainment
Sportsmaster
WORLD CLASS PLAYERS
はやく、サンプラスになりたーい。
SAMPRAS
EXTREME
TENNIS™
'97.1.10
発売予定
[サンプラス エクストリームテニス]
世界ランキングNo.1チャンピオン※
ピート サンプラス公認
あのピート・サンプラス公認。AI機能搭載だから、戦うほどゲームが白熱する、サンプラスに近づける。3Dポリゴン・テニスなら、これだ。
◎3Dモデリングされたコートは熱気ムンムン。世界8カ国を股にかけたワールドトーナメント。◎シングルス、ダブルス、混合ダブルス、3つのゲームモード。
◎8人まで参加できる"勝ち抜き戦"や、マルチタップを使用しての4人同時プレイも可能。◎ロブ、ボレー、スマッシュに、トップスピンなど高度なテクが加えられる。
サンプラス エクストリームテニス
SAMPRAS
EXTREME
TENNIS™
最新のモーションキャプチャーを採用、22人のプレイヤーのアクションは超リアル。
プレイヤー視点やTV中継視点など、
迫力のカメラワークが8つから選べる。
■PlayStation版 ●1～4プレイヤー(勝ち抜き戦では最大8人までのゲーム参加が可能)/メモリーカード1ブロック●定価¥5,800(税別)
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
※1996年12月6日現在
©1996 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. All Rights Reserved. "Codemasters™" and "Sportsmaster™" and "Sampras Extreme Tennis™" are trademarks owned by Codemasters Limited. Licensed from and Developed by Codemasters and exclusively distributed in Japan by Virgin Interactive Entertainment(Japan)Inc. This game is not endorsed by any player other than Pete Sampras, and is not licensed by any tennis organisation or ground.
マルチタップ対応
1~4人
PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。

フェアジャッジメント

"データ客観主義"レビュー

# シリーズファン納得!!

## 『新スーパーロボット大戦』

### 堂々の歴代トップ評価を獲得!!

評価対象本数24本で行われる今回の「フェアジャッジメント」。評価ポイント4・5という驚異的な数値の『マリオカート64』と、肩を並べる大作ソフトが現れた! 一体どんな点がユーザーの高評価を得たのか…?

シリーズのファンなら、今回も迷わず「買い」!

『新スーパーロボット大戦』が、『マリオカート64』に並ぶ歴代トップの高得点4・5を獲得、新展開を迎えた人気シリーズのクオリティの高さが支持された形となった。

#### 新章突入という試みにユーザーの意見は…?

レビューを行ったモニターの大半が、従来の『スーパーロボット大戦』シリーズの経験者というなかでの結果。

戦闘時のロボットたちがリアル描写となり、シナリオも従来はシリーズを通して「続きもの」であったのが、全く新規のストーリーとなった今作。「従来の魅力が失われていないか?」が最大の焦点だったが、ユーザーの評価は次ページをご覧のとおり。

**歴代BEST6**

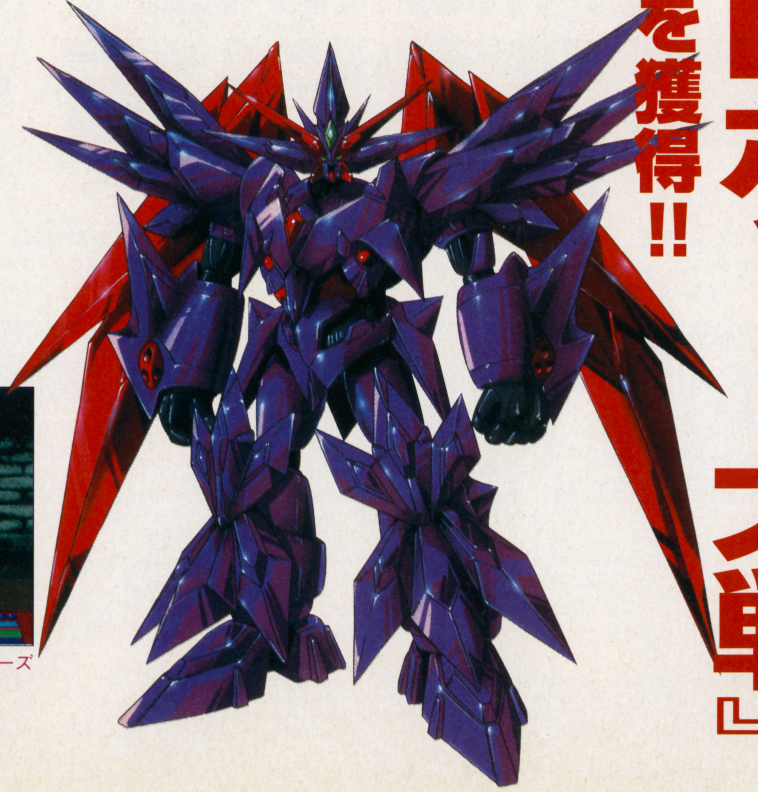
| 歴代順位 | ポイント | タイトル | 機種 |
|---|---|---|---|
| 歴代1位 | 4.5 | マリオカート64 | N64 |
| 歴代3位 | 4.2 | クラッシュ・バンディクー | PS |
| 歴代3位 | 4.2 | レイジレーサー | PS |
| 歴代3位 | 4.2 | アーク ザ ラッドII | PS |
| 歴代3位 | 4.2 | ファイアーウーマン 纏組 | FX |
| 歴代3位 | 4.2 | 新日本プロレスリング闘魂烈伝2 | PS |

#### 機種もユーザー層も異なる2本が今週の次点に

今回のレビューで次に評価が高かったのが、『ドラゴンナイト4』と『闘神伝3』の2本。

いわゆる「美少女もの」好きを中心に高い評価を得たのが『ドラゴンナイト4』。SFCというハード面の制約により、過激な表現が抑えられてはいるものの、それでもこの評価はゲームそのものの完成度の高さからくるもの。

家庭用オリジナルの格闘アクションとしては貴重なシリーズものである『闘神伝3』は、シリーズの魅力である「必殺技の爽快さ、派手さ」が今回も評価されている。





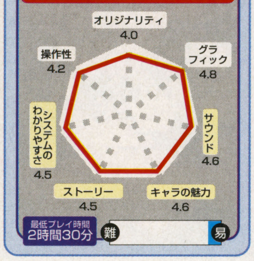
⬆技のグラフィックや演出など、シリーズ通しての特長が評価された『闘神伝3』

# 新スーパーロボット大戦

PS シミュレーション

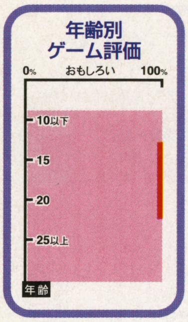
バンプレスト
12月27日発売／6800円

平均 4.5 ポイント




原作の異なるヒーローたちが協力して戦うシリーズ最新作。今回は、前作までとは世界観が異なる新ストーリー。

どの項目も4・0以上という非常に高い評価を得ているが、これはかつてTVでロボット物を見ていた人の心の琴線に触れるシナリオが、シリーズのファンに限らず好評を得たようだ。なお、前作のプレイ経験が無いモニターに「普通のゲームとして楽しめますか？」と質問したところ、全員が「はい」と答える結果となった。



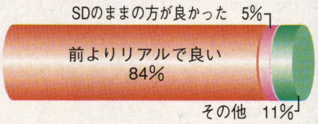

## 戦闘シーンのカッコいいグラフィックに好評集中

### 変更された要素はおおむね好評

レーダーチャートの項目の中で一番高い評価をとったのが「グラフィック」の項目。「合体や必殺技の時にちゃんとグラフィックが入るので感動しました（小堀祐子）」「ロボットがリアルになったことにより迫力がある」など、これまでとの相違点である戦闘画面のリアル化は、好評を得ていた。

また、ボイスに関しては「キャラが全員しゃべるのは良い（沖田崇）」「ザコの声は同じなのでいらないと思う」と賛否両論の意見が寄せられた。

### 等身大のロボットは？

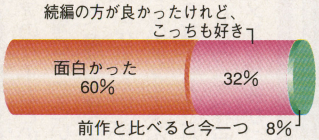



今作より等身大になった、戦闘時のグラフィックについての是非。「その他」には「良かったキャラと悪かったキャラがいる（大竹和正）」などがあった。

### ロードの回数と長さが唯一の難点

不満が集中したのが戦闘時のロードについて。「戦闘中のデータの読み込みが、多少長くなっているのは残念だった（鳩岡大輔）」「画面を切り替える時のロード時間がちょっと長い（桜田隆）」などの意見に代表されるように、戦闘中に挿入されるキャラクタのボイスやカットインが増えた分、ロード時間が長くなってしまっているのは否めないようだ。

### 刷新されたシナリオは？




前作とつながりのないストーリーについての設問。「続編の方が良かったけど…」の声も無視できないが、おおむね好評と言える結果だろう。




⇦カットインが増えたのは良いが、その分ロードが長くなったとの声も

## 今週の BEST POINT RANKING（ベスト ポイント ランキング）

| 順位 | （歴代順位） | ポイント | タイトル | 機種 | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | （歴代1位） | 4.5 | 新スーパーロボット大戦 | PS | P129 |
| 2位 | （歴代11位） | 4.0 | 闘神伝3 | PS | P135 |
| 2位 | （歴代11位） | 4.0 | ドラゴンナイト4 | SFC | P132 |
| 4位 | （歴代19位） | 3.9 | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | SS | P134 |
| 5位 | （歴代31位） | 3.8 | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント | SS | P132 |
| 5位 | （歴代31位） | 3.8 | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | SS | P136 |
| 5位 | （歴代31位） | 3.8 | テラファンタスティカ | SS | P130 |
| 8位 | （歴代42位） | 3.7 | 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件 | GB | P135 |
| 9位 | （歴代60位） | 3.6 | BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア | PS | P133 |
| 9位 | （歴代60位） | 3.6 | スター・ウォーズ レベルアサルト2 | PS | P133 |
| 11位 | （歴代81位） | 3.5 | SEGA AGES／廊下にイチダントアール | SS | P136 |
| 11位 | （歴代81位） | 3.5 | ブラックドーン | PS | P132 |
| 11位 | （歴代81位） | 3.5 | BASTARD!!－虚ろなる神々の器－ | PS | P131 |
| 14位 | （歴代97位） | 3.4 | 実戦パチスロ必勝法！TWIN | SFC | P134 |
| 15位 | （歴代121位） | 3.3 | テトリスプラス | GB | P135 |
| 15位 | （歴代121位） | 3.3 | 実戦パチスロ必勝法！4 | SS | P134 |
| 15位 | （歴代121位） | 3.3 | マイティヒット～Mighty Hits～ | PS | P133 |
| 18位 | （歴代143位） | 3.2 | ニチブツコレクション2 | SFC | P134 |
| 18位 | （歴代143位） | 3.2 | Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～ | PS | P131 |
| 20位 | （歴代155位） | 3.1 | きゅー爆っく | PS | P131 |
| 20位 | （歴代155位） | 3.1 | グリッドランナー | SS | P130 |
| 22位 | （歴代168位） | 3.0 | グリッドランナー | PS | P130 |
| 22位 | （歴代168位） | 3.0 | スーパーブラックバスポケット | GB | P136 |
| 24位 | （歴代193位） | 2.7 | 黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA | PS | P131 |

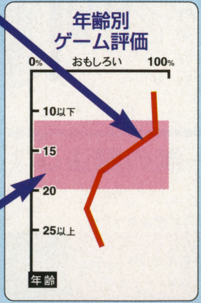
## ◆グラフの見かた◆

●**年齢別ユーザー支持率**
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢層で区分し、グラフ化。

●**メーカー側のメインターゲット層**
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。

●**総合平均点**
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。レーダーチャート上部にズバリと表示。

●**項目別評価**
タイトルごとに設定された項目に対する評価を、点数とレーダーチャートで表示。上部3項目は全タイトル共通だ。







●**最低プレイ時間**
そのソフトを評価するために、必要と定めたプレイ時間。編集部がソフト内容を吟味して決定。

●**難易度**
そのソフトについて「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。

©葦プロ／サンライズ／NTV／創通エージェンシー／テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ／東映動画／BANPRESTO・TAKARA／TAMSOFT

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは71ページを見てネ。

# 美しいグラフィックと斬新な戦闘システムが好評

## SS テラファンタスティカ RPG

セガ
12月27日発売／5800円



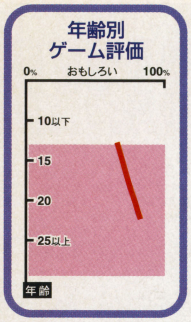

公国の存亡を描いたシミュレーションRPG。戦略要素に「ELAN」という士気を表す新要素を含んでいる。

### 戦略要素が多く、戦闘が進めやすいと好評

「戦闘シーンのビジュアルがとてもよい（稲岡喬生）」「タクティクスゲームに必要な要素（移動範囲、攻撃回数、射程距離、陣形、作戦など）が、全て入っている（浅見誠）」など戦闘場面のグラフィックおよび基本システムはかなり評価が高かった。

また、戦闘の進め方についても「最初に戦闘演習があるので、あとあと戦闘がやりやすかった（吉原幸輝）」「説明書を読まなくても戦闘を進められる（稲岡喬生）」といった意見から、かなり配慮されているのがわかる。

一方、「レベルアップに時間がかかりすぎる（中野智基）」という意見もあった。







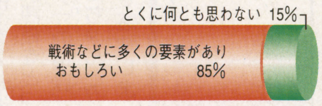
➡戦闘シーンのグラフィックは4・5という評価が示すとおり、とても美しい

### 戦略を高度にしたと好評の「ELAN」

このゲームでは兵の士気を表し、戦闘力に影響をする「ELAN」が採用されているが、「ELANシステムのおかげで力押しでは不利な、戦略性の高い戦闘になっている（津野泰弘）」「戦略を考えるうえでいろいろ気を使わなければならないが、これくらいの制約をつけた方が、ゲームとしてはおもしろい（上田ひとみ）」と好評であった。

一方、「戦略性は高まったが、ELANを回復するためだけにターンを費やすといった作業が多くなるのでは（荒木智宏）」と指摘する意見もあった。

### 戦闘シーンは？




シミュレーションRPGの戦闘システムに従来含まれていた基本要素に「視界」「ELAN」などの新要素をミックス。「戦略に幅ができた」と好評だった。

## PS グリッドランナー アクション

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
12月27日発売／5800円




グリッド（格子台）で作られたステージで、規定数の旗を取り合うアクション。魔法などで相手の邪魔も可能。

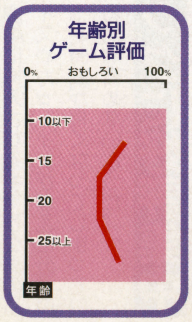



⬆制限されたグリッドの上での追いかけっこというアイデアが高評価を獲得

単純でわかりやすく、独創的なアイデアのゲームとの評価を得ている。「鬼ごっこという単純なゲームだが、魔法を使うことにより、奥の深いゲームに（奥村純一）」や「新しいアイデアのゲームで、いろいろな工夫がされていてなかなか楽しかった（江村直人）」などのコメントが多かった。

### 奇麗なグラフィック 独特のゲーム性が○

そのほかには、「グラフィックがよかった。ステージの一つ一つがリアルにできている（椎名守）」「独特のゲームでとてもいいと思った（富岡康行）」「魔法の種類を増やした方がいいと思う。あと、キャラクタが声を出してほしかった（奥村祐輔）」「ステージ中の砂時計でボーナスステージのタイムが決まる点は良かった（小林義武）」などがあった。




## SS グリッドランナー アクション

内容はプレイステーション版と同じ。3ラウンド毎にボーナスステージがあり、アイテムを取れば能力アップも。

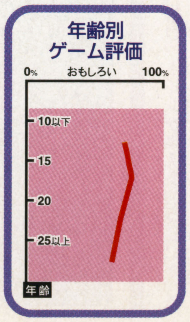
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
12月27日発売／5800円



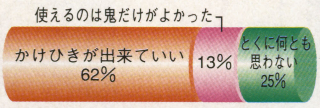

### 対戦プレイが熱いが単純で飽きやすい!?

目立ったのが対戦プレイについて。「2人対戦ですごくハマってしまった（小山成夫）」「超アツイゲームだ。2Pでしか出来ないところが残念なところ。これが5人とかでプレイ出来たならさらにアツかった（沫田慎一）」など好評を博している。

その一方で、「アイテムが分かりづらく、パワーアップしている感じがあまりない。そして、ステージによってはまったく追いつけない（蓮尾公裕）」「1ステージごとの達成感がない。ゲームの内容が単調で、すぐに飽きてしまう（真鍋弘美）」や「キャラクタにもっと特徴がほしい（真鍋佐知子）」などの意見も見逃せない。




### メーター制の魔法は？




マジックメーターは、溜まった分量でスローやテレポートなどの魔法を使うことができる。対戦での重要なポイントだが、評価はそこそこといったところ。

©Virgin Interactive Entertainment

## PS RPG
# BASTARD!! －虚ろなる神々の器－

集英社・セタバスタード制作委員会
12月27日発売／6800円




人気コミックをベースとしたオリジナルストーリー。戦闘ではキャラクタ同士の「相性」で総合力が変化する。

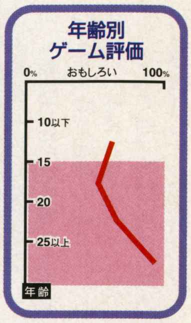
## 原作ベースのキャラクタが魅力!!

原作の人気を反映してか、キャラクタに関しての意見には、「キャラの魅力が上手く引き出されているし、記憶を失っているという設定なので、原作を知らなくても無理なく楽しめる（若松朋久）」「原作のキャラクタの感じが良く出ていると思う（松田馨）」や「原作にない、自分の好きなキャラ同士でパーティを組めるのも良い（田村大輔）」など高い評価のコメントが数多く見られた。

グラフィックに関してのコメントも、「3Dがとてもリアルだった（中安亮一）」「オープニングアニメーションがきれいでよかった（大熊隆之）」「動画の方は華美でとてもよかった（真宮寺美晴）」などと好評を博していた。



フィールドや戦闘時のグラフィックとともに、キャラクタの魅力も欠かせない

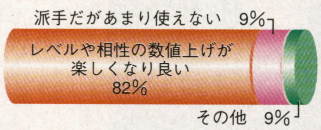



### キャラにボイスを！ナレーションもあれば

評価が低かったのは移動について。「歩くスピードが遅いのでもう少し速くして欲しかった（増子裕史）」や「移動速度が遅いと感じました（遠山由美）」など、ほとんどのモニターがこの点について指摘していた。

また「声優を起用してしゃべるようにして欲しい（藤本博文）」「しゃべるようにすれば飽きないと思う（川村祐美）」という意見も多数見られた。

### 合成奥義は？




戦闘時の合成奥義は、レベルによっては使用できない。キャラクタ同士の相性で戦闘が左右されるが、モニターからは楽しいシステムと好評意見が多かった。

## PS アクション
# Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～

サン電子（サンソフト）
12月27日発売／6300円



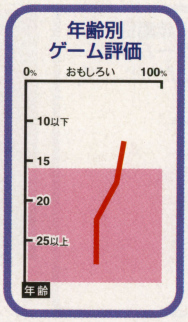

自分で配合した馬を、騎手の視点で自ら操作できる競馬アクションゲーム。現役ベテランの南井克巳騎手が監修。

「操作が難しく最初は勝つのに苦労した（山室和功）」など難度が高いという意見が多かった。

### 戦法がきれいに決まれば最高の気分があじわえる

「騎手になった気分がよく味わえる。馬込みをきれいにさばけたり、大外からの追い込みがきれいに決まったときは最高だった（松下睦）」とこのゲームの楽しみ方をストレートに伝えてくれる意見もあった。

一方で「ボタン操作がL2とR2ではやりにくい（片岡陽介）」「バテてしまうとレースの残りを見ていてむなしくなる。強制終了みたいなコマンドがほしかった（神村浩司）」といった不満も。



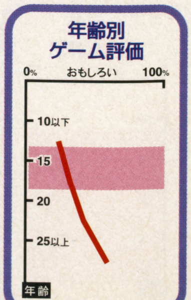

## PS RPG
# 黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA～

トンキンハウス
12月27日発売／5800円




「歌」に魔法が宿る世界で、「伝説の歌」を捜し求める物語。見つけた楽譜には歌詞を自由につけることもできる。

コメントを総括すると、「ドラマチックな音楽や歌を扱った内容など、女性が興味を持つのではないかと思います（小笠詩織）」や「歌魔法も自分で作詞したそのままに声が出たのもびっくりしました（前田能利子）」「歌が穏やかすぎて、吟遊詩人ではあるが、戦闘の雰囲気に合わない（大柳健）」などとなる。




## PS アクション
# きゅー爆つく

アクティビジョン・ジャパン
12月27日発売／5800円



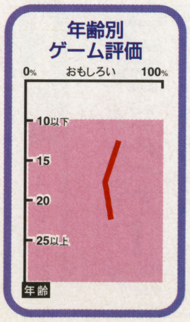

回転する競技場で、「クリスタル」をゴールに投げ込む。それにより、体につけられた爆弾の爆発時間が変わる。

ほとんどのモニターが「アイデアがとても斬新（栗林亮太）」とオリジナリティを評価した。

### 斬新な回転する空間対戦プレイに熱中！

コメントには、「360度回転の空間の中で時間と闘うサバイバル的な要素がとてもよい（平田昌之）」や「今までに体験したことのないゲームで、最初にプレイしたときは違和感があったけれど、慣れてくるととても楽しかったです（山本功一）」がある。

また、「面によっていろいろな仕掛けがあり、いろいろ楽しめる。4人でやるとハマる！（赤石伸秀）」「友達と対戦すればさらに熱中できる。でも操作性の悪さが目立つ（松橋雄也）」なども。



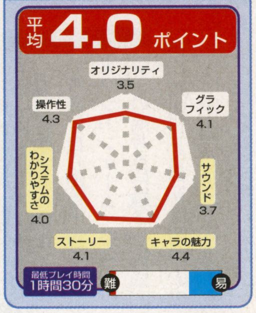

©Kazushi Hagiwara／SHUEISYA／SETA

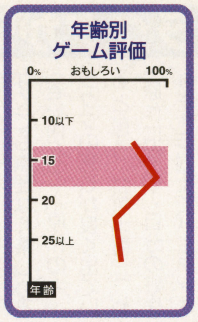

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは71ページを見てネ。

## SFC ドラゴンナイト4 シミュレーション

美少女キャラのビジュアルシーンが人気のパソコンゲームを移植。オリジナルキャラなどが追加された。

バンプレスト
12月27日発売／7980円



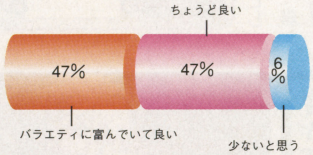

右下のグラフでは、キャラの魅力、操作性を筆頭に5項目が4点以上という高得点をあげた。ユーザーの意見の方もこの成績を裏打ちするような好評が多い。

とくに「スーパーファミコンにしては、グラフィックがきれい（佐藤英二）」「不安だったグラフィックが、きれいに仕上がっていて安心した（桑原直明）」と思った以上のできを賞賛する声が多かった。

また、登場キャラクタに対しても「一人一人違った顔で、細部まで凝っている点が良い（長島優作）」「キャラがとても良くて親近感を覚える（西岡浩）」などの好評も集まった。

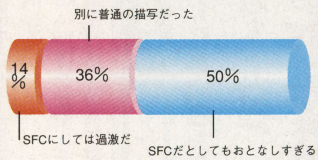
### 魅力ある女性キャラクタが人気！

### 部隊の種類は？




10種類ほど及ぶ部隊の種類については、おおむね支持される結果となった。「少ないと思う」とした人の中には、どの部隊もあまり変わらないとの意見も。

### ゲームの描写は？




パソコン版のような過激シーンは移植とともに抑えられたため、「おとなしすぎる」が半数を占めたが、キャラクタ自体の魅力が減ることはなかった。

### 戦闘がスムーズに進行 易しすぎるとの声も

戦闘部分については、「難しくなくてスムーズに進めた。魔法を使ったり、斧を投げたりする動きがきちんとあるから飽きずに楽しめた（渡辺正人）」「戦闘シーンがパソコン版より良くなっている。ターン数も増えて易しくなった（加藤敬介）」「戦闘中でもセーブができるのが親切（伊沢和記）」と好意的だが、一部、「戦闘で死んだ仲間を生き返らせることが出来るようにして欲しい（高津力也）」「SLGファンとしては、戦闘が易しすぎた（森本純二）」との不評もある。




⬆魅力的なキャラクタたちに、多数のユーザーから高い評価が寄せられた

### 声が入らないのが不満 今後に期待を寄せる

一番不評を集めたのは、キャラクタがしゃべらない点。中には、「他の機種への移植があるみたいなので、その時は声を入れて欲しい（佐藤務）」といった今後に期待する声もあった。

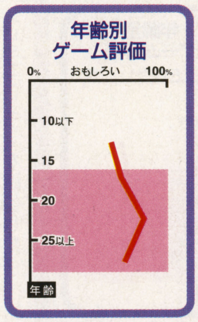
## SS 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント シューティング

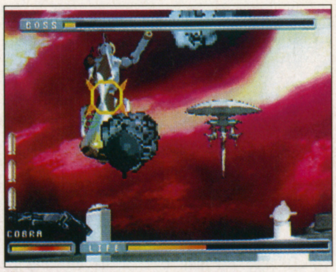
セガ
12月27日発売／6800円

映画『人造人間ハカイダー』の続編として作られたガンシューティング。4種類のショットを選択できる。




「ムービーによる演出部分のクオリティはかなり高い（堤寛之）」「途中に入るムービーも長くなく、テンポ良くゲームができた（松井邦友）」など、CGを駆使したグラフィックが評価された。



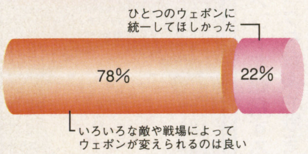

⬆個性的な敵キャラとの戦闘シーンがとても楽しめたとの声が多く集った

### ゲーム展開に面白味 移動の方法には不満

本編の合間にアドベンチャーシーンが挿入され、ゲームが展開することには、「ただのガンシューティングではなく、RPGのようなナゾ解きが楽しめた（松井邦友）」と好意的。

ただ、「画面上のカーソルを撃つことで移動しなくてはいけないのは、少しイラだつ（言橋徹太郎）」との不評意見もある。

### ウェポンのセレクトは？




「とくに気にならなかった」とする人がいなかったのも、ウェポンのセレクトの支持が多かった反映といえるが、場面ごとの使い分けが難しいとの声もある。

## PS ブラックドーン シューティング

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
12月27日発売／5800円

ヘリコプターを操作する3Dシューティング。各ステージで敵陣の破壊や人質救出など、さまざまな任務がある。

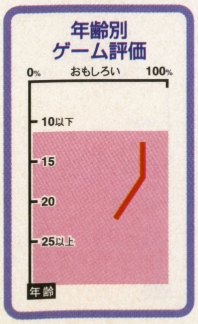



「グラフィックがリアルで飽きない（阿部秀人）」との意見をはじめ、大部分がグラフィックに対して手放しの評価をしている。

### 緊張感ある作戦行動 操作の難しさが不評

ストーリー、作戦行動については、「1つの面の中で、複数の作戦を連続的に遂行していき、緊張感が途切れない（阿部光麿）」などかなり高い評価が見られる。

一方、自機の操作について「操作性は良かったが、慣れないとかなり難しい（尾崎正義）」「メーターが分からなく、操作がメチャメチャになってしまった（星野剛志）」との意見も目立った。




©エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO・東映／東映ビデオ／石森プロ／SEGA／東北新社

# ムービー＋キレイな画質の女のコたちが人気

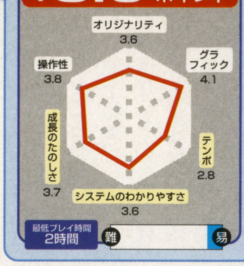
12/27～1/9発売ソフトを読者が評価

## PS いまどきのバンパイア BLOODY BRIDE

シミュレーション

アトラス 12月27日発売／6800円

平均 3.6 ポイント




吸血鬼が主人公。3年の間、昼は高校生活、夜は吸血鬼として二重生活をしながら女の子との愛情を育んでいく。

恋愛シミュレーションの要素が大きいだけに「グラフィック」の高得点は目立つ所。「出てくる女の子がカワイイ。似たゲームと比較しても十分のでき（佐藤公介）」との声が多いのもうなずける。しかし「所々にアクセスが入るので全体的なテンポを悪くしている（長岡幸一朗）」などの声から気になる点もあったようだ。

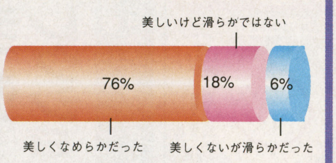


⇧キャラデザインは「高河ゆん」。キレイな絵とあいまってキャラの良さも好評を集めた

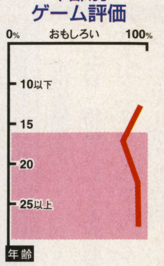
### グラフィックを中心に評価の高い恋愛部分

まずは恋愛部分の意見から。「休日にデートをする時のイベントが、他のこの手のゲームよりも楽しい（服部雄輝）」「サクサク話が進むから快適に遊べる（長谷川泰昭）」など、先のアクセス難以外には楽しく遊べると、好感を持つ意見が多かった。中でも「女の子が話す時に見せるしぐさがかわいくアニメーションもなめらか（下村公純）」などの意見に代表されるように、対話シーンの質の高さに人気が集中した。

### アニメはキレイだった？




この手のソフトを買うときのポイントになりやすいアニメ部分。ほとんどが肯定的だが、同じクオリティの高さを戦闘シーンにも求める意見も多かった。

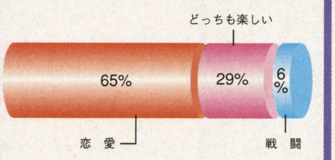



### 難度が高い、静かすぎる戦闘に不満の声があがる

次に多く意見が集まったのが戦闘。しかし否定的な声が多かった。「町ごとに敵のレベルが上がるので戦闘が難しい（渡辺健一）」「戦闘シーンで静止画のモンスターが淋しい（椎名守）」など、戦闘バランスやシステムなどが難点となっていたようだ。

他の意見として「女の使い魔を自由に成長させられるのがいい（伊藤忠寛）」「男性キャラも個性的で良かった（山根恵一朗）」など女性キャラ以外についても好評だった。

### 楽しめたのは恋愛？戦闘？



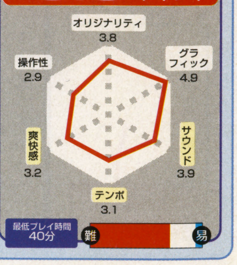

恋愛と戦闘はこのゲームでそれぞれ重要な部分。それぞれを楽しむビジュアル面などの環境の差が、そのままグラフの数字に反映したようだ。

## PS スター・ウォーズ レベルアサルトII

シューティング

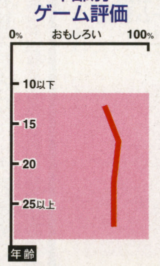
BPS 12月28日発売／5800円

平均 3.6 ポイント




映画『スター・ウォーズ』をもとにした3Dシューティング。空中戦や敵基地内の銃撃戦などのステージがある。

「グラフィック」の項目を見て欲しい。これは歴代1位の数字。移植ものなら気になる項目だけにモニターの意見も多く集まった。



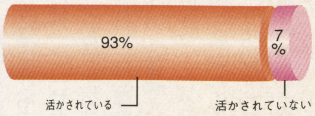

### 映画の移植として高評価 操作難がタマに傷

「画面がシンプル。でも高画質なので新鮮（西島弘祐）」「実写のため本当に映画のよう（庄司国男）」など、グラフィックの意見が最多。音楽については「BGMが映画と全く同じで編集までされているのに驚いた（長正樹）」と、映画の雰囲気が楽しめるとの意見も多かった。難点は「効果かも知れないが操作がしにくい点（尾崎卓司）」と、これだけだった。




⇧映画を見ていなくても、きれいな画面だけで十分楽しめる作品、との声もあった

### 映画の雰囲気は？



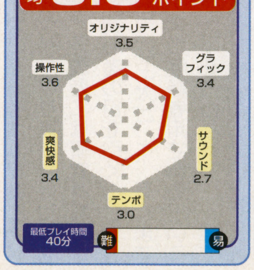

「CGと実写の合成がすばらしい。新ストーリーも魅力的で続きを早く見たいという気持ちになる（尾崎卓司）」と新ストーリーでも雰囲気は活きているようだ。

## PS マイティヒット ～Mighty HITS～

シューティング

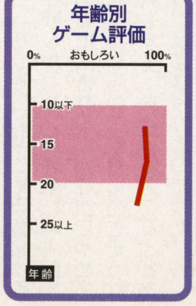
アルトロン 12月27日発売／5800円

平均 3.3 ポイント




集中力や記憶力などが要求される数々のステージで遊べるガンシューティング。さらに2人で対戦もできる。

プレイステーションでは珍しいハイパーブラスターを使ったガンシューティングのためか、レーダーチャートの「操作性」が高いのが特徴的。そのガンを使っての対戦モードに多くの声が集まった。「射的がもつ、物に当てる楽しさがある。全体的にほのぼのしていて子供がワイワイ遊ぶにはいいかもしれない（関佑介）」「VSモードで、撃たれた弾を撃ち返すのは楽しいが、途中参加やコンティニューの機能が無いのが残念（石嶋成庫）」と、気軽に遊ぶにはいいが遊びぬくには物足りなさを感じるモニターが多かったようだ。



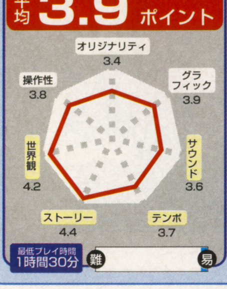



君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは71ページを見てネ。

©ATLUS／アストロビジョン・Lucasfilm／Bullet-Proof Software・ALTRON

## SS アドベンチャー
# 銀河お嬢様伝説ユナREMIX

ハドソン
12月27日発売／6800円




PCエンジンで発売された『銀河お嬢様伝説ユナ』のリメイク版。ユナの活躍をアニメと音声で楽しめる。

## 短いロードとカレンダー機能が好評

7項目のうちでもストーリーは比較的高い評価を獲得した。「一本道のストーリーだが意外に長そうで良い。それにユナとエルナーの行動を見ているだけでも十分楽しめる(桜井裕行)」。

操作性についての評価は「このシリーズは初めてプレイしたけど、操作が簡単なのでとてもおもしろかった(池上和輝)」という意見がほかにもいくつか見られ、特に問題はないようだ。

ロード時間についてはどのユーザーも良い反応を示した。「ほとんど感じないくらいなので、スムーズにゲームを進めることができた(滝上航太)」。また前作をプレイしたユーザーにも「PCエンジン版に比べるとかなり短くなった(大熊隆之)」と、好評だった。



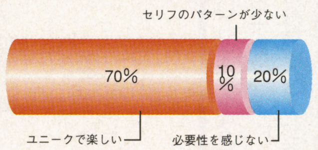

⇧主人公のユナの声が可愛らしくて、イメージどおりだというユーザーが多かった

## カレンダー機能は良いが演出がやや少ないか?

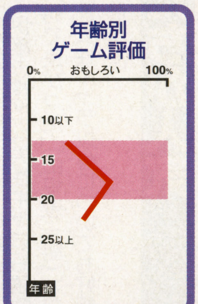
自分の予定を設定できるおまけ的な「カレンダーモード」についての評価は「カレンダー機能はいろいろできてとても良い(滝上航太)」という意見に代表されるようにおおむね好評。買い物やデートなどのアイコンが11種類もある点も人気だった。

リメイクということについては不満を感じたユーザーの方がやや目立った。「思ったよりプラス要素が少ない。ストーリーはPCエンジン版で完成されているので変更する必要はないが、もう少し演出を加えた方が…(大野浩史)」。

### いぢわる攻撃は?

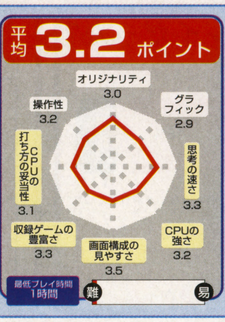



「いぢわる攻撃」は相手が傷つくことを言ってダメージを与える攻撃だが、ガンやソードを使った通常攻撃とは違う点に、ユーザーも関心を持ったようだ。

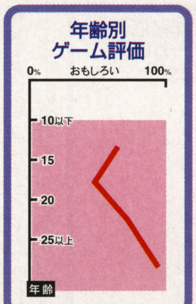



## SFC テーブル
# ニチブツコレクション2

日本物産
12月27日発売／7980円




『麻雀繁盛記』と「スーパー五目・将棋』の2本が収録された『ニチブツコレクション』シリーズの2作目。

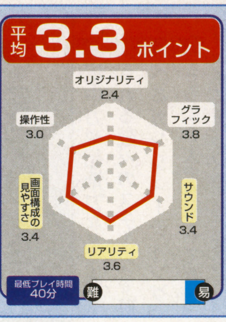



好評意見としては「ほとんどのゲームに無駄がなく、純粋に楽しめた(石川龍一)」「勝敗によって表情が変わるのが結構楽しかった(菊池健介)」「やはり将棋、五目、麻雀がソフト1つで遊べるというのは良い(石鍋成和)」など、さまざまな点に分かれた。

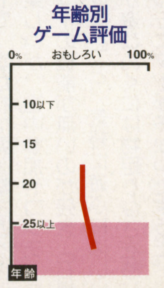
不満点は「初めての人にはわからない単語があったので解説がほしかった(戸田智樹)」「相手の思考時間が少し長い(岸功二)」などで、特に思考時間については長いという意見が目立った。

## SS テーブル
# 実戦パチスロ必勝法!4

サミー工業
12月27日発売／5800円




現在も人気のクランキーコンドル、アラジンマスターX、フィフティーズの3種類が収められているパチスロゲーム。




まずパチスロ未経験者の意見から「初心者にも楽しめる要素が何か欲しかった(工藤滋)」「1回始めると大きな役が出るまでやめられなくなるが、すぐに飽きそうな気もする(田島慎哉)」などがあり、反応は今ひとつだった。

パチスロ経験者は「実機と比べると視点がかなり違い、違和感を覚えた。経験者には研究材料になるが、初心者の目を引くのは難しい(寒河江三太)」と、あくまでもパチスロ経験者用であるという意見が大半を占めた。

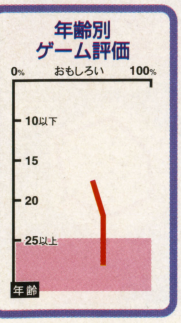
## SFC テーブル
# 実戦パチスロ必勝法! TWIN

サミー工業
12月27日発売／5980円




収録されているのはピンクパンサーとクランキーコンドルの2機種。初心者のために台の説明が用意されている。

パチスロ未経験者にはウケがあまり良くなかったが、いろいろなモードを搭載した点は評価の対象になったようだ。また攻略にも役立つという意見が多かった。




## 攻略には役立つものの物足りなさが…

「他のパチスロゲームと比較して気に入ったのがマーカー機能です。実機攻略に非常に役立つと思う(大月健一)」「サウンド面は問題なし。でも何かあたりまえすぎて物足りない(広瀬慶)」「台の種類が少ない(岩崎光男)」などの意見のほかに、「スロットが揃いそうで揃わないところが良い。少しイライラするけど楽しいかも…(坊野彰寿)」という初心者の意見もあった。

©HUDSON SOFT／RED

# 新しいシステムに対する好評コメントが続出!!

## PS 格闘アクション
# 闘神伝3

タカラ
12月27日発売／5800円




さまざまな武器を扱うキャラクタと派手な技が魅力的な『闘神伝』シリーズの最新作。登場キャラも30人に増えた。

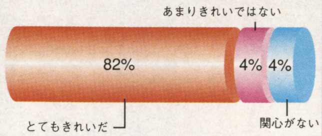
技の爽快感がかなり高い評価を得ている。「闘神連技が20ヒットくらいまで決まった時の爽快感がたまらない（山下直人）」などのコメントに代表される。

### 派手な必殺技には好意的なコメントが

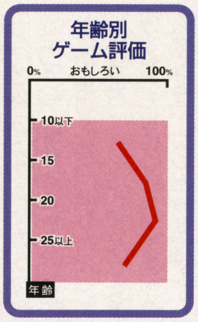
目を引いたのは必殺技についての意見。「連続技の闘神連技がとてもカッコ良くてナイス（竹下史彦）」「技のひとつひとつがとても派手で、ボタン1つで簡単に出せるところがいい感じ（清水隼人）」など好意的なものだった。

また、「技の勢いなどでリングアウトすることが無くなったのが良い（瀬尾匠）」という意見も見逃せないだろう。

### 必殺技のエフェクトは?



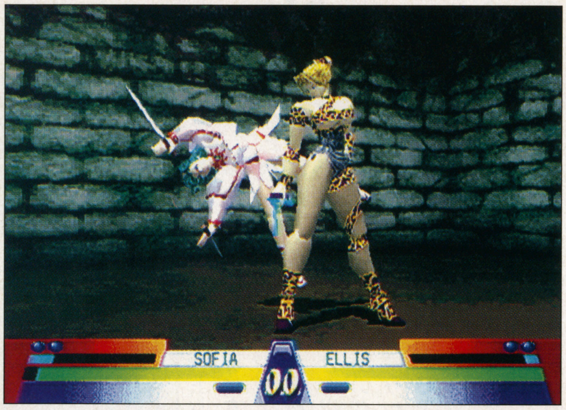

「シリーズの中でも必殺技のエフェクトは、一番きれいで良い（江原喜明）」というように、メインとなる技の見やすさや派手さが好評の理由のようだ。




### キャラクタの多さには賛否両論の声が

全体的にシステム面に関する意見が多く、「リングアウトがなくなっているのでより戦略性が問われる（内川将規）」の他に「30フレームではグラフィックがたくさん描き込まれているのが良く、60フレームではゲームをしていて気分が良くなるほど操作性が良い（宮澤尚）」と、今回加わった、フレーム数を変えてプレイするモードについての意見が多く見られた。

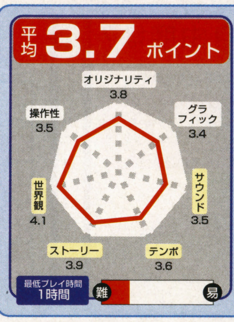
また、「キャラクタが30人にまで増えたので何度プレイしても飽きない（後閑達也）」「所有している武器もいろいろあって良い（伊東雅俊）」と「キャラをもう少し減らして個性を出してほしい（飯野陽介）」とキャラの人数に対する意見は賛否両論だった。



⇧リングアウトが消え、新要素の壁などを使っての攻防に人気集中

## GB アドベンチャー
# 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件

バンダイ
12月27日発売／3980円



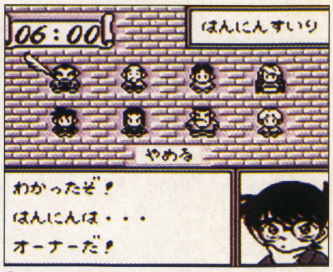

コミックやアニメで人気の『名探偵コナン』をゲーム化。行動と推理によってシナリオがさまざまに分岐していく。

推理ものであるだけに、ストーリーの項目は比較的高い評価を受けている。

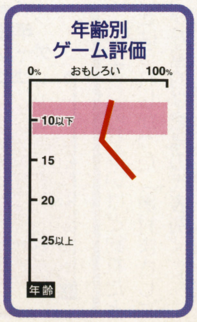
### マルチシナリオについてはおおむね好評意見が

「全体的に難しく、良いエンディングを見るのが難しいが、逆に何度もプレイする気にさせてくれる（金平暁洋）」「選択を間違えてもストーリーが変わるのが良い（岸芳光）」「キャラクタの表情が変化するのが良い（関原彗太）」という好意的な意見が多かった。

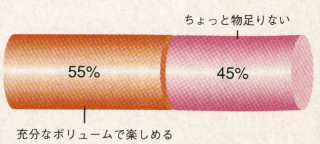
また「ランとコナンの絡みや、毛利コゴロウのデタラメな推理があまりないのが残念（小泉亮輔）」「登場人物がもっと多い方が良かったと思う（六川香代）」と少なめだったが、不満点をあげる声も見受けられた。



⇧選択が間違っていても話が進んでいくことへのモニターたちの評価は高かった



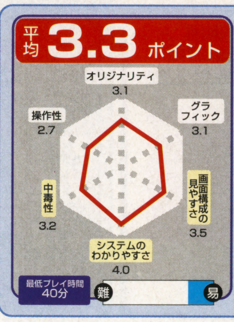

### 話のボリュームは?



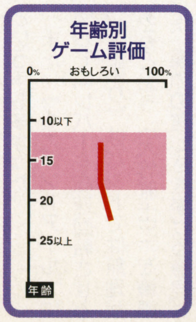

質問に答えた人の多くは原作やアニメを知っている人。やはり原作を知る人にとっては、何か物足りなかったことがグラフからうかがえる。

## GB パズル
# テトリスプラス

ジャレコ
12月27日発売／3980円




普通のテトリス以外に、条件をこなしステージをクリアするパズルモードという新要素も入っている。




コメントで多かった好評価は、「パズルモードの教授に気を使いながら出口まで導くというのが単純なテトリスに味が付いて良い（宮澤千鶴子）」「画面が見やすくキャラが可愛い（横山佳織）」「エディットモードで自分の好きなステージが作れるところが良い（笘崎聡）」などだった。

しかし、「ブロックの反応と操作性が重い（小餅隆介）」「落下してくるブロックが仕掛けと重なって見づらかった（宮澤多鶴子）」など痛い意見も見られた。

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは71ページを見てネ。

くわしくは71ページを見てネ。

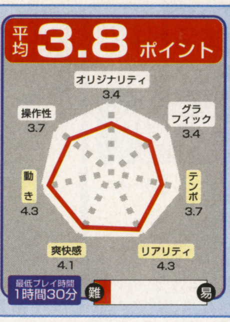
©TAKARA・青山剛昌／小学館／読売テレビ／TMS／BANDAI

SS スポーツ

# ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

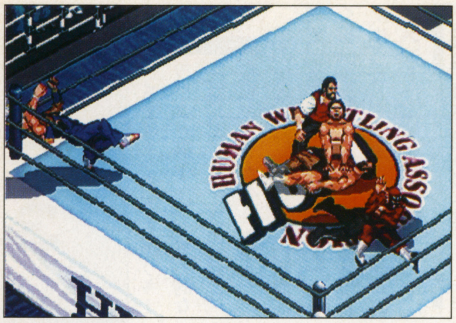
ヒューマン
12月27日発売／6500円

平均 3.8 ポイント




人気のプロレスゲームシリーズ最新作。試合中、立て続けに攻撃すると攻め疲れるなどの新要素が入っている。

「シリーズ中最高のデキ（竹武幸一）」「プロレスファンなら、このゲームは絶対に買うべきだ！とも断言できる（田中良寧）」とこのシリーズのファンを中心に高い評価を得た。



➡今回から新たに加えられた6人タッグも好評だった

## 前作以上の充実ぶりに満足する声が続出

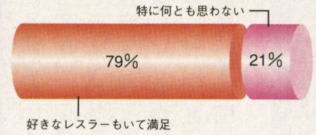
評価を受けた中で、もっとも目立っていたのがエディット機能について。「エディットのとき、技のモーションを見られるのが便利だった（小島靖史）」「今までのシリーズよりすべてにおいてパワーアップ。特にエディットと電流爆破デスマッチが良かった。6人プレイもGOOD（鳩岡大輔）」と多くの人が満足していた。

## 定番ソフトだけに「もっと」という要望も

しかし、先に触れた電流爆破デスマッチについては賛否両論。先ほどのような賛成意見のほか、「もっと盛り上がった方が良い（沖田崇）」「爆発で終わるのでなくその後の死闘を遊びたかった（小島靖史）」とものたりなさを指摘する声も目についた。本物がハデなだけに、もっともな注文。

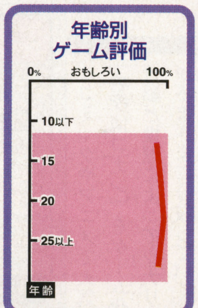
また、シリーズの数が多いだけに「あまり目新しいものはない（斉藤利臣）」と今までの作品と比較しての注文も。もっと変化して欲しかったという希望が、評価の点数にも影響したようだ。

### 登場レスラーの数は？

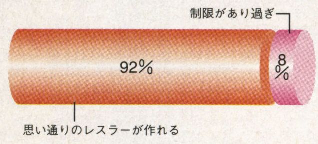



今回登場するレスラーは全部で138人。主なところはほとんど押さえられているだけに、好きなレスラーがいないと答えた人は皆無という結果になった。

### 年齢別ゲーム評価




### エディットの自由度は？




シリーズ通してのファンが7割を占める中で出された数字だけに、エディットモードの項目の細かさは「折り紙つき」といっていいだろう。

# エディットがより細かくなってファンも満足!?

SS ETC

# SEGA AGES／廊下にイチダントアール

セガ
12月27日発売／4800円

平均 3.5 ポイント

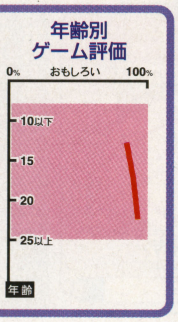



アーケードでヒットした『クイズ 廊下に立ってなさい！』と『イチダントアール』を1本のソフトに収録。

好評価のほとんどが「2人以上でやるとすごく楽しくていいと思う（石井利明）」「お正月にみんなでワイワイやる分にはいいじゃないでしょーか？（大竹雅士）」という、多人数プレイの楽しさを指摘する声だった。

また、2作品を1本にまとめているため、「たくさんゲームがあるのであきにくい（喜多圭介）」「いろいろなゲームが入っていてとても楽しめた（松本主也）」のようにゲームの豊富さを良しとする声も目立っていた。

### 年齢別ゲーム評価

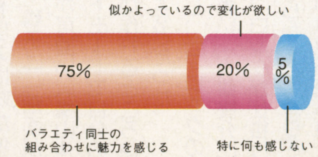



## ミニゲームの操作性に難色を示す声も

難易度のグラフで見ると、「ちょうどいい」が大半を占めているが、ソフトへの感想では「『廊下に～』の問題が難しくてなかなか先に進めない（金城佳樹）」のほか難易度をもう少し下げて欲しいという声も多かった。

また、『イチダントアール』に関して「レバーを高速回転させる『鉛筆削り』はパッドでは無理があると思う（大竹雅士）」を筆頭に、操作の難しさを挙げる意見が続出。ほかに画面の見にくさを指摘する声もあったが、多人数プレイの楽しさで帳消しとなったか。

### 2作品の組み合わせは？



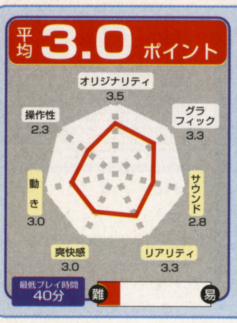

かたやミニゲーム集、かたやクイズゲームということで、パーティなどで人数が集まったときにもあきることなく遊べそうな点が評価されたようだ。

GB スポーツ

# スーパーブラックバスポケット

スターフィッシュ
12月28日発売／4980円

平均 3.0 ポイント



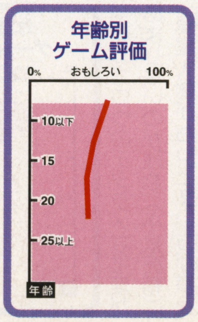

バス釣りのトーナメントを勝ち上がり一流のプロを目指す。ステージは全部で4つ。水温や天候も変化する。

「あまり釣れないけど釣れたときはうれしかった（奥村まさし）」が好意的な意見の代表例。

しかし、全体としては「相棒のコメントを飛ばせないのでイライラした（中平光彦）」「船の操作性が悪い（稲見剛志）」といった不満点が目立つ結果に。

また「魚のグラフィックが荒いので、今度はSFCやPSで出して欲しい（吉田智洋）」という要望も見られた。最近は美しいグラフィックの釣りゲームが出ているだけにもっともな要求といえる。

### 年齢別ゲーム評価




©HUMAN

SUNCREST

10日間無料お試しセール
平成9年1月31日まで

# テレビゲームから目を守る!!

めちゃイケてるシールド!!

画面もキレイ、ゲームも楽し!



SPARKSTER／スパークスター
©1994 KONAMI

まずその効果を試してください

1. 紫外線を100%カット
2. ギラギラ・チラツキをカット
3. 色のニジミをカット
4. クリアな画面で文字が見やすくなる
5. 目がチカチカしない、疲れない!

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

## 使ってビックリ!です。

このフィルターを知ったのは、雑誌で知りました。初めは、半信半疑だったけど、フィルターが届いてテレビに付けたらビックリしました。テレビがとても見やすくなって、ゲームも楽しく出来るようになりました。視力も悪くなっていて、このフィルターを付けたら視力がもとに戻ってきたような気がします。サンクレストの皆さんに感謝しています。友達にもぜひ教えてあげたいです。

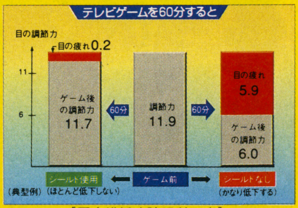
大阪市平野区
高田 直人くん



おたよりありがとう

## こんなに違う、目の疲れ
●国立横浜病院試験データ●

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



[国立横浜病院眼科測定]
(被験者19名/9～12歳:7名、15～20歳:12名)

Hyper TV Shield FSⅢ
ハイパーTVシールド

## 視力低下をSTOP!

〈推薦者〉東京視力回復センター（本部東京都渋谷）

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。

**10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。(サンクレスト通信販売のみ)**

購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

| 型　名 | 価格(税別) | 型　名 | 価格(税別) |
|---|---|---|---|
| ●14・15型用 | ¥5,000 | ●ワイド16型用 | ¥6,000 |
| ●16・17型用 | ¥5,500 | ●ワイド20型用 | ¥7,500 |
| ●18・19型用 | ¥6,000 | ●ワイド24型用 | ¥8,500 |
| ●20・21型用 | ¥7,000 | ●ワイド28型用 | ¥9,500 |
| ●24・25型用 | ¥8,000 | ●ワイド32型用 | ¥12,500 |
| ●26・27型用 | ¥8,500 | | |
| ●28・29型用 | ¥9,000 | | |

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547
大阪市平野区瓜破5・1・35
(株)サンクレスト FW12係

ハイパーTVシールドFSⅢを申し込みます
●型名(　　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152
株式会社サンクレスト
受付時間AM.9:00～PM.6:00
12月28日～1月5日まで電話でのお申し込みは休ませていただきます。

# やはり使えた斬紅郎、その恐ろしいまでの強さに迫る!!

# サムライスピリッツ 天草降臨™ 続報

| 格闘アクション | サムライスピリッツ天草降臨 |
| --- | --- |
| SNK | |
| NEO-GEO CD | 12月27日発売予定 6800円 同画面対戦可能（2人まで） |
| NEO GEO | 発売中 32000円 同画面対戦可能（2人まで） |
| アーケード | 稼働中 |

**斬紅郎使用コマンド発覚!!　『天草降臨』になり、システムの変更もあいまって、さらにその強さに磨きがかかった斬紅郎。君も斬紅郎を使って対戦相手に地獄を見せてやれ!!**

## 斬紅郎ついに登場!!

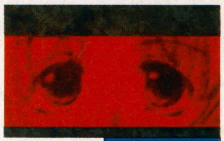


↑右のコマンドを入力すると斬紅郎が出現!!　殺戮の宴が今はじまる

### コマンド

1Pと2P対戦時に、キャラクタ選択画面でDボタンを押しながらAボタンを入力する

## CDユーザーの特権!? 斬紅郎出現コマンド



斬紅郎が使える!!　これは誰もが予想したことだろう。前作の『斬紅郎無双剣』において猛威を振るった斬紅郎の恐怖を忘れた者はいるまい。

しかしネオジオやアーケードでも使えた前作とは異なり、今回の彼はネオジオCD版のみの登場となっている。

今後、ボスキャラ使用はCDユーザーの特権になっていくのだろうか？



↑CPU戦では天草の後に登場。苦労した人も多いハズ



↑もちろん同キャラ対戦も可能。修羅・羅刹お好みでどうぞ

## 連続技もバッチリ プラクティスモード

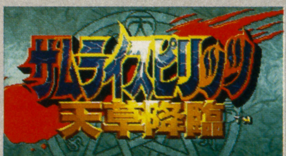
ゲームメニューでプラクティスを選択すると、時間制限とライフゲージがなくなる練習モードになる。

このモードでは思うがままに技の練習ができるのだ。



入力されたボタンや方向キーの向きがすべてここに表示される。某有名ポリゴン格闘のようにフレーム数までは出ないゾ

↑制限なしなので、思う存分練習できる



©SNK

# サムライスピリッツ天草降臨
# 斬紅郎出現コマンド・全必殺技公開

## 特集 死に急ぐ人々

コマンド ⇦⇨⇧⇩+スタート

サムライなら男らしくハラキリで死ぬべきですが、時代背景があやふやな（?）このゲームにそんな常識は通用しません。今回、初公開となる数々の自決技の中で「これは!」といったものを選んでみました。まずは御覧あれ。

### 牙神幻十郎



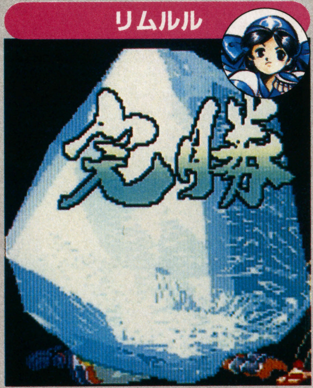
まずは幻さん。腹から背中まで刀で貫いています。一瞬、痙攣するのがナイス

### シャルロット



毒薬を一気にあおって死んでしまいます。どこまでもナルシーなのがシャル姉らしい

### リムルル



武器飛ばしと同じく氷塊を出すが、重さに耐えきれず潰されてしまいます。この絶叫が…

### 緋雨閑丸



「御免なさい、もう行きます」と言って彼方に逃げ去ってしまいます。世が世なら軍法会議ものです

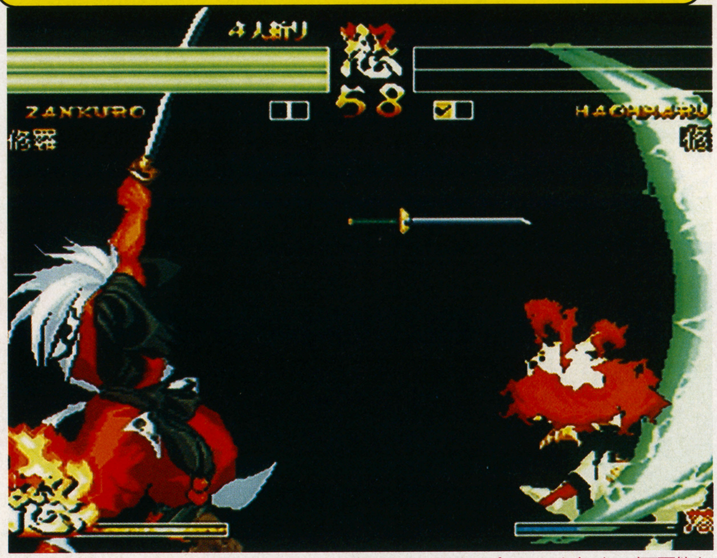
### 千両狂死郎



ガマ召喚までは良かったんですが、食われてしまいます。泣けます

## 武器飛ばし技 無限流 無限砲

コマンド ⇦⇨⇧⇩+AB



武器飛ばし技。剣に気をため、敵に向かって放つ。ジャンプでかわす事がほぼ不可能なため、遠距離で出せばまず反撃されない



## まさしく鬼のごとき!! 斬紅郎の必殺技

斬紅郎の必殺技だが、オススメは不動。相手が調子に乗って攻めてきた時に、さりげなく出してみよう。敵に激しい精神的ダメージを与え、攻守が一気に逆転する。

## 無限流 無法拳

コマンド ⇩⇧⇨+D



ため動作の後に正拳突きで突進していく技。ガードされた後の隙が大きいため、使いどころに注意

## 無限流 疾風拳

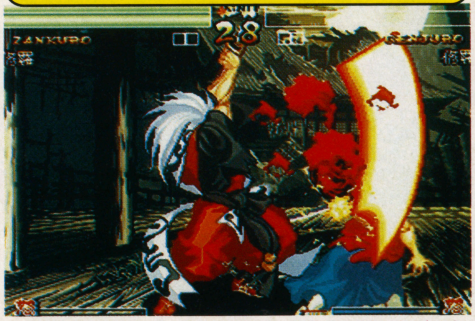
コマンド ⇩⇧⇨+斬る



剣を振るい、地面を這う衝撃波を発射する技。剣の軌道にも攻撃判定がある為、反撃されにくい

## 無限流 天崩斬

コマンド ⇨⇩⇧+D



地面を切り裂きながら敵に突進し、最後に斬り上げる豪快な技。骸羅のかちあげに近いものがある

## 無限流 不動

コマンド ⇨⇩⇧+D



当て身技。十兵衛の心眼刀と異なり、この技一つで上中下段全てカバーするため、かなり使える技となっている

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。

# 主人公ブルーがたどる術修行の旅を追う!!

**もう一人の自分 双子の片割れを 殺すための旅へ**

**Saga Frontier**

ブルーが生まれた「マジックキングダム」では、強い魔術の力を持って生まれてきた者を、幼いうちから術士として育てている。ブルーは強い力を持って生まれてきた。ただし、双子として…。双子は良い才能を持っているが、2人で同じ魔法の資質を共有できないという弱点があった。つまり片方を亡き者にしない限り、真の力を得ることができないのだ。

ブルーは旅立ちを決意する。自分と同じ顔を持つ男「ルージュ」を倒すために…。




**選ばれた術士の才能**

魔術を学ぶ修士の中から、一定期間に1人成績優秀な者を修了者としているのだ

## ROUGE ルージュ



サガ フロンティア



## BLUE ブルー

**魔術士として生まれ、そして育った主人公ブルー。彼には同じ姿と同じ才能を持った「ルージュ」という双子の兄弟がいた。ブルーが進む旅の先には何が待っているのか？また、新たに判明した「シンボルの系統」の術とは!?**

RPG サガ フロンティア
スクウェア
PS 3月発売予定
価格未定
メモリカード対応（ブロック数未定）

# サガ フロンティア
# 主人公ブルーの旅立ち、術の力に肉迫！

## 術の資質を求めてリージョンを巡り歩く

ブルーの旅には大きな2つの目的がある。1つは双子の片割れルージュを殺すこと。そしてもう1つは、術士としてより高度な術を身につけることだ。術を操るためには術の「資質」が必要不可欠。術の資質はイベントで手に入ることも多い。そのためにブルーは各地を訪ね歩く。

最初はどちらかへ

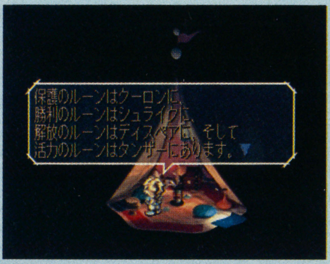
### リージョン ルミナス

多くの術の中の「陰陽の系統」に属する、陰術と陽術の資質を入手できるリージョン。

### リージョン ドゥヴァン



ドゥヴァンでは、「シンボルの系統」に属する印術と秘術の2つの術に関する資質を手に入れることができる。また、ドゥヴァンは古くから「占い」のリージョンとして知られ、占い師たちからいろいろな「教え」やヒントを聞くことができるという。シンボルの系統に限らず、いろいろな術の資質のありかについて教えてもらえるはずだ。







⇧⇨リージョンにはたくさんの占い師たちが住んでいる。いろんな話が聞けるのだ

### リージョン シュライク

シンボルの系統に属する「印術」を使いこなすために、必要な資質を入手するべく訪れるリージョン。リージョンのどこかに、魔法文字「勝利のルーン」が刻まれた巨石があると言われているのだが…。



⇧「巨石」へたどり着くことができるか

### リージョン ダンサー

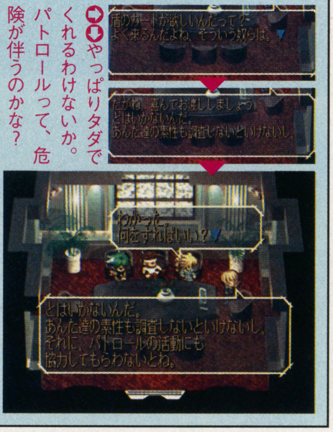
シンボルの系統の「印術」に必要な、「活力のルーン」が刻まれた巨石がどこかにあるといわれている。ここで「フェイオン」という人物から協力を求められる。その返事いかんで、その後の対応が変わるのだ。




⇧⇨この男がフェイオン。上が協力した場合、下がその逆。どっちがいいかな

### リージョン IRPO

警察組織「IRPO」の本部があると思われるリージョン。ここでは、シンボルの系統の「秘術」に必要な「カード（盾のカード）」について知ることができる。それには彼らの活動に協力しなければならないが…。




⇨⇩やっぱりタダでくれるわけないか。パトロールって、危険が伴うのかな?

### リージョン ヨークランド

シンボルの系統の「秘術」に必要な「カード（杯のカード）」に関する情報が手に入るリージョン。ここにはたくさんの酒蔵が立ち並んでいて、情報を聞き出すためにお酒を飲まされることもある。




⇧⇦すすめられた酒を断るのは無粋というもの。酒好きには天国だねこりゃ

### リージョン スクラップ

バラックのような建物がひしめき合うスクラップのリージョン。ここではシンボルの系統の「秘術」に必要な「カード（剣のカード）」に関する情報が得られる。また、ゲンというキャラと出会う場所でもある。



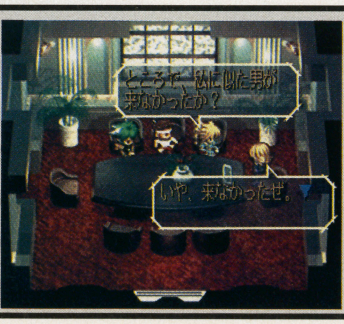

⇧⇦ゲンとは酒場で出会う。彼の出身地「ワカツ」のリージョンにカードが?

## ブルーに対するルージュの動きは?

ブルーとほとんどすべてのものを共有して生まれてきたルージュ。序盤、彼の消息はほとんど闇に包まれたままだが、しばらく旅を続けていくうちに、断片的な情報が入ってくるようになる。

ルージュの行動は、双子であるブルーに大きく影響されている。ルージュはブルーの逆の行動特性（カウンター）を持っていて、ブルーの行動の常に反対を行くように動いているのだ。たとえば旅立ちの段階でブルーがドゥヴァン行きを選択した場合、もう一方のルージュはルミナスへ向かっているのだ。

## ブルーとは逆の陰の道を歩む




⇨ブルーがもたついていると、ルージュに先を越される場合もあるらしい



©スクウェア　イラストレーション／小林智美　※画面写真はすべて開発中のものです

# 新たに判明した術のグループ シンボルの系統

Saga Frontier

旅の途中訪れる先々のリージョンで、数々の強力な術を身につけていくブルー。このたびの情報公開によって、今までのものに加え新たな術系統「シンボルの系統」の存在が明らかになった。
ここからは、そのシンボルの系統に属する「印術」と「秘術」について分かっている事柄をまとめて紹介していこう。

## シンボルを利用した特別な術の数々

シンボルの系統に限らず、術を操るためにはその術の「資質」というものが必要である。シンボルの系統の場合、「印術」は魔法文字「ルーン」、「秘術」は「カード」がそれぞれの資質とされる。
資質は、前のページでも少々触れたように、イベントによって手に入ることもあれば、どこかで売られている場合もある。買えるものには限りがあるらしいが…。



⬆そう簡単に強い術は使えないのだ



➡主人公のキャラによって買えるものが変わってくるらしい、ということだが

## 護印の力を身にまとえ！

### 印術

不思議な力を持っていると言われる、「ルーン文字」を覚えることによって、操れるようになる。
ルーン文字は、特定のリージョンのどこかにある「巨石」に刻まれており、巨石のもとを訪れることによって、プレイヤーは「資質」を手に入れるのだ。
ここで紹介するのは2つの印術。推測するに、印術は回復や攻撃補助系の術が多いようだ。

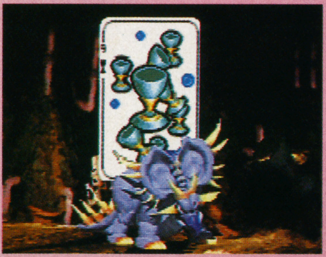


必要なシンボル（資質）
ルーン
**Rune**

## タローサインを刻み込め

### 秘術

虚空に描く秘模様「タローサイン」の力で奇跡を起こす秘術は、表面にさまざまな絵柄が描かれた「カード」が、それぞれの術の資質となっている。
ルーンの場合とは違い、これら秘術の場合は「カード」そのものを資質として、文字どおり各地で「手に入れる」ことになる。
術自体は印術と同じく補助、回復系の術が多いようだ。



必要なシンボル（資質）
カード
**Card**

## 『サガ フロンティア』全術大系における 印術・秘術の位置づけ

以前の術の紹介からだいぶ時間が経っているということもあって、『サガ フロンティア』の術に関する記憶があやふやになっている方も多いのではないだろうか？ そこでここでは今回判明した「シンボルの系統」を含め、『サガフロ』の術についてまとめてみようと思う。
左の図が、『サガフロ』の術の全体の関係（ただし、現在分かっている範囲で）を表したものだ。大きく4つの系統に分けられた術は、その中でさらに2つの性質に枝分かれしている。
区分けされた2つは相反する性質を持っており、2つを1人が同時に持つことはできない。つまり、各系統1種類の術しか修得できないということだ。



⬆術を使うほど術力が上がっていく

### Saga Frontier「術」大系

**4つの系統**

| 陰陽の系統 | 場の系統 | 魔法の系統 | シンボルの系統 |
|---|---|---|---|
| 術の源となるものは光。しかし光と陰2つの性質の術を自然に発生させた | 時間、空間を自在に操る術。高位で強力だが、入手はとても難しい | 人間、妖魔各々の世界で発達した術。どちらももう一方の術は覚えられない | シンボル（ルーン、カード）の力を借りて、さまざまな術効果を生み出す術 |

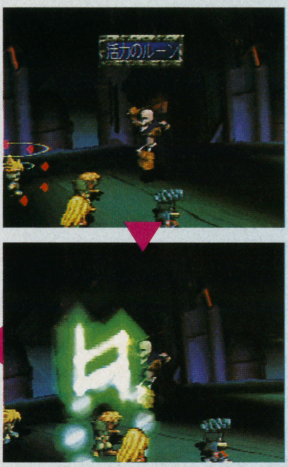
**8種類の術**

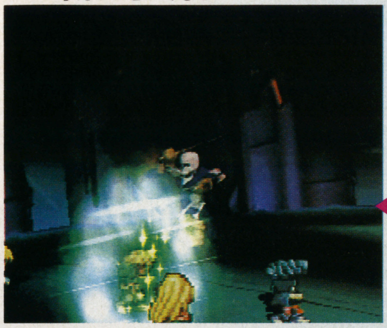
| 陽術 | 陰術 | 時術 | 空術 | 妖術 | 魔術 | 秘術 | 印術 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 光の力を集めて、目の前に奇跡を起こす術 | 光の力を集め、それによって生じる影と幻を操る | 時間を任意に操作し、時間の流れを変えたりする術 | 空間を自在に操り、さまざまな効果を生み出す術 | 妖魔が得意としている「まやかし」の術のこと | 人間世界で理路整然と研究された科学的超能力の総称 | 空中に描くタローサインの力で奇跡を起こす術 | 魔法文字「ルーン」を刻むことによって発生させる術 |

# サガ　フロンティア
# 主人公ブルーの旅立ち、術の力に肉迫！

## 活力のルーン

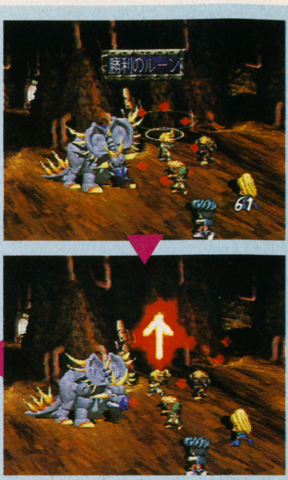
あふれ出る「生」の活力を与える「活力のルーン」。術をかけられた者に再生能力を与えることができる



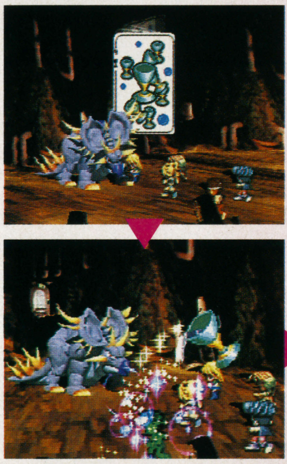



## 勝利のルーン

戦いの勝利を約束する「勝利のルーン」。自身が手にしている武器の威力を戦闘中アップさせる術だ



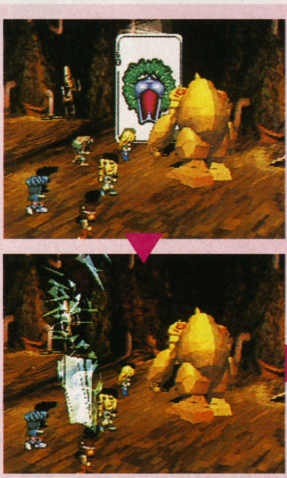


## 杯(カップの9)

杯から湧き出る輝く水が、浄化作用を発生する。1人の悪化した状態を完全に回復させることができる





## 盾(シールドのA)

月桂樹によって飾られた盾で、味方全員を祝福する。全員の防御に関する能力のすべてを戦闘中アップさせる



## シンボル以外の3系統

シンボルの系統については上で紹介したので、ここではそれ以外の3系統の術にどのようなものがあるか見ていただこう。

その前に気になる情報を1つ。実は今回の術は、熟練していくうちに「新たな効果（バージョンアップ?）をあみだす」ことがあるらしいのだ。詳しいことはまだ不明なのだが…。

### 魔法の系統

魔法の系統は人間が研究した魔術と、妖魔たちに伝わる妖術の2つに分けられる。

どちらも双方の術を相容れぬものの と位置づけており、特にマジックキングダム出身のブルーとルージュは、妖術を覚えることができない。というより、扱うことが禁止されているのだ。

#### 魔術　インプロージョン



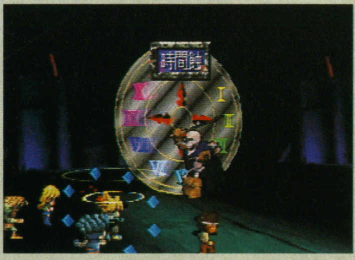
⇧ターゲット1体をコナゴナに砕いてしまう

### 場の系統

場の系統に属する術は、だいたい敵に対して何らかの物理的効果を発揮する術が多い。

特に空術は、空気の塊を敵にぶつける「ヴェイパーブラスト」や、敵1体を一瞬にして消し去る「バニッシュ」など直接的なものが多い。また、時術の方にも、強力な攻撃術が含まれている。

#### 時術　時間蝕




⇧ターゲットを徐々に石化する

### 陰陽の系統

陰術、陽術と分かれてはいるものの、術の発生に利用するものは光の力と、双方に共通しているのが面白い。

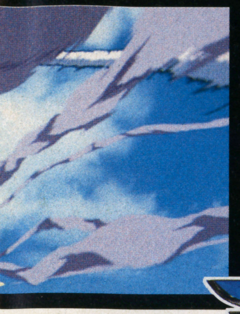
陽術は、光の性質をいかしたダメージ系の術が多い。アンデッド系に有効な「太陽光線」も陽術の一つだ。それに対し、陰術は敵のHPをかすめ取るなどズルい感じがする。

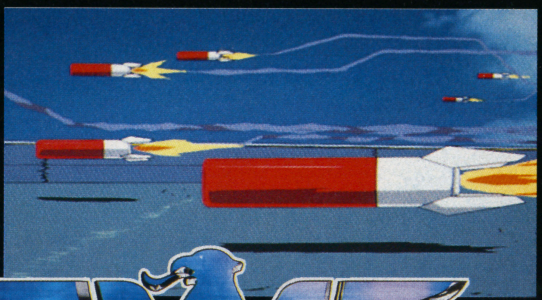
#### 陰術　ハイドビハインド

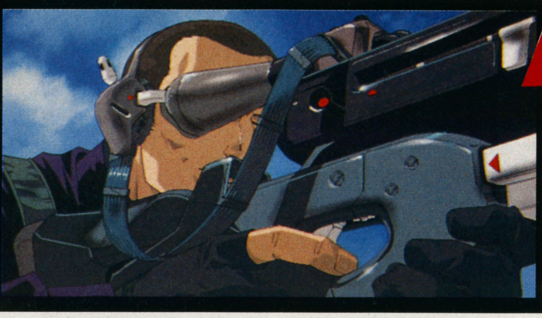



⇧敵に後ろを向かせ、バックを取った状態に

## 大統領に迫る黒い影。そのときオヴァンは…







### 超美しいOPムービー

10年前のテロ事件の様子が、オープニングデモで流れる。もちろんフルアニメーションの戦闘シーンは圧巻。これは必見だ。

# QUOVADIS 惑星強襲オヴァン・レイ クォヴァディス2

## 続報!!



## 強力な布陣で贈る、渾身のドラマティック・SLG

| | |
|---|---|
| シミュレーション | クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～ |
| | グラムス |
| SS | 3月発売予定 6800円 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |

**『クォヴァディス』は全3部作のSLG。第1作、第2作ではまったく違う世界でストーリーが進行。第3作で2つの世界が出会うという壮大なドラマだ！**

### アニメーションとゲームが融合したシミュレーション

迫力の艦隊戦闘と豊富なアニメーション、ドラマ性のあるシナリオが話題を呼んだSFシミュレーション『クォヴァディス』。その続編が発売される。

前作のウリを継承しつつも、斬新なゲームシステムを盛り込むなど、さらなる強化が図られている今作。ストーリーの要所には板野一郎演出によるアニメシーンも挿入される。上に紹介している連続写真がそうだが、その美麗なグラフィックは期待度大だ。




⬆『2』では一転して陸戦がメインとなる

前作の戦闘シーン

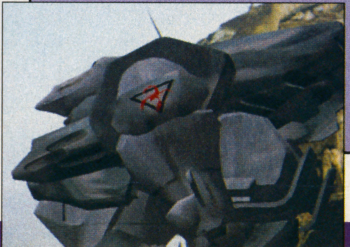


⬇宇宙空間での艦隊同士の戦闘

### ストーリー

舞台となるのは辺境銀河のセテウア星系。この星系はワープドライブの技術力が低かったことから、大きな惑星間戦争を経験せずに発展してきた。その結果、陸戦兵器アサルト・アーマーが戦闘の鍵を握ることとなる。

そして、この星系随一の経済力を誇る国家、G.O.Aの大統領就任式の日。八惑星連合軍によるテロ事件が戦乱の発端となる…。



©GLAMS

# SS詳細続報！ クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ キャラ&ゲームシステム紹介

## 迫力のアーマー同士の戦闘!!



## デザイン・アニメ・シナリオ 豪華スタッフが集結

前作のスタッフ陣も豪華だったが、『2』はそれ以上。まず、総監督に『超時空要塞マクロス』を手掛けた板野一郎を起用。そしてキャラクタデザインには、イラストレーターの美樹本晴彦、メカニカルデザインに『Zガンダム』の藤田一己、シナリオに『装甲騎兵ボトムズ』の吉川惣司と、豪華な顔ぶれがズラリと並ぶ。



⬅CGのグラフィックも細部にわたってこだわりを見せた作りとなっている




⬅新システム「STS2」の搭載で、実戦感覚の戦闘シーンが味わえる

## 多数の登場人物 彼らがおりなす人間ドラマ

単なる主人公とサブキャラではない、登場人物たちのそれぞれの思い（想い）が絡み合う物語も、このゲームの見どころ。

もちろん声優を起用しているので、キャラはしゃべりまくりだ。

## 登場人物

メインキャラ3人



### 主人公（現在） オヴァン・レイ

惑星エイペックス出身。八惑星連合軍・惑星強襲旅団「赤い蠍」所属の部隊長であり、プレイヤーの分身となる本作の主人公。

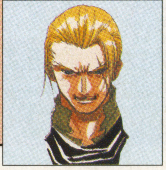
10年前の事件とそれからの傭兵生活が彼をクールなリアリストへと変えた。ゴアに残してきた婚約者ヒルダのことは今も想い続けている。顔の傷は何を物語っているのか。

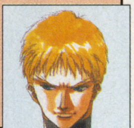


クールなリアリスト

### 主人公（10年前） オヴァン・レイ

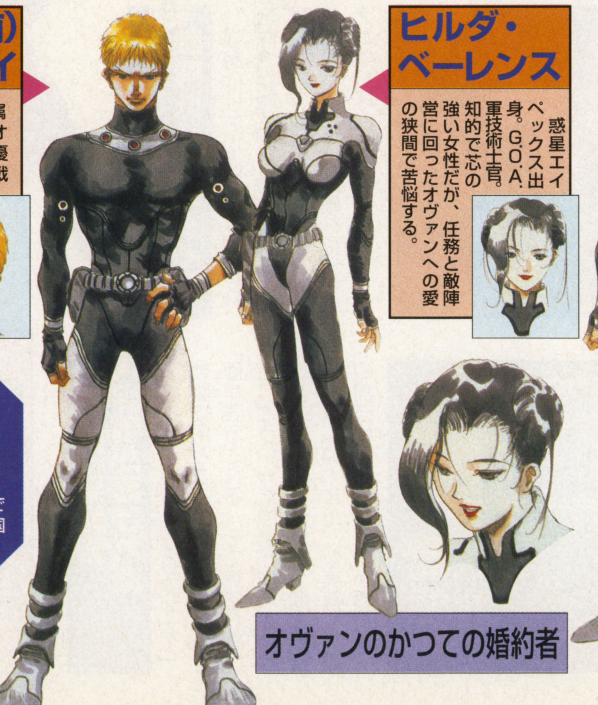
G.O.A.軍大統領警護隊所属のエリート士官だった頃のオヴァン。パイロットとして優れた才能を持ち、特に格闘戦では右に出る者がいなかった。祖国の発展を願う純真な青年だったが…。





### ヒルダ・ベーレンス

惑星エイペックス出身。G.O.A.軍技術士官。知的で芯の強い女性だが、任務と敵陣営に回ったオヴァンへの愛の狭間で苦悩する。



オヴァンのかつての婚約者



オヴァンの親友であり、ライバル的存在

### ディオン・ホワイト

惑星エイペックス出身。G.O.A軍大統領警護隊宇宙兵師団所属。冷静沈着で新技術に精通しており、新型アサルト・アーマーの実戦試験部隊を率いる。

**八惑星連合軍** 惑星強襲旅団「赤い蠍」 G.O.A.に対抗するために8ヵ国が連合した多国籍軍。

**対立**

**G.O.A.軍** 大統領警護隊 セテウア星系の中では大国に位置する国家。軍事力もある。

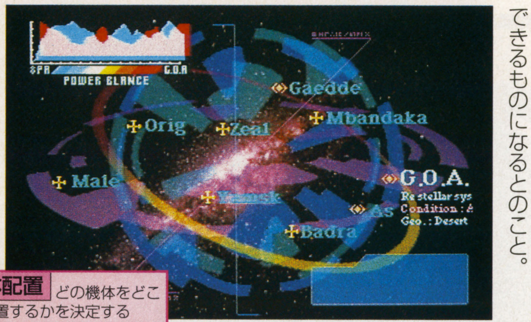
※テロ事件当時、オヴァンはヒルダやディオンと共に大統領警護任務に就いていた。しかし、テロ事件を鎮圧したとき、彼はテロの首謀者に仕立て上げられ、全星系に指名手配されてしまう。それから10年。時は流れて…。

# ゲームの流れを5つに分けてチェックする!!

セテウア星系を舞台に、陸戦兵器による戦いを描くこの作品。プレイヤーは、部隊の指揮官となって部下に指示を出し、各ミッションの勝利条件をクリアしなければならない。用意されたステージは全部で70以上。どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

## ① 参戦惑星を選択 1つの惑星で7～9面

まずは参戦する惑星を選択。惑星は6個あって、どこからでもプレイすることが可能だ。1つの惑星で7～9面が用意されており、1面は10～30分程度でクリアできるものになるとのこと。




ルートによっては、ストーリーが変化することもある

## ② 戦況を把握し勝利条件を確認

惑星を選択し、ミッションに突入すると、その惑星の現在の戦況が説明された後、作戦目標（勝利条件）が表示される。敵軍がどの辺りにいるかも分かるぞ。




よく確認して③の機体配置へと進もう

## ③ 兵装変更を行ない出撃する機体を選択

勝利条件を確認したら、武器装備を整え、機体を配置する。パイロットの乗せ替えや設定の変更もここですることになるのだ。

一度戦闘が始まってしまえば、もうアサルト・アーマーの武装を変更することはできない。下準備をバッチリ済ませて戦闘に挑むのが、指揮官たるものの最低条件だ。




**機体配置** どの機体をどこに配置するかを決定する

**兵装変更** 作戦に合わせた武器を選択し装備する

**パイロット** 誰をどの機体に搭乗させるかを決定する

**リスト** アーマーや武器などが一覧できる

**システム** セーブ、ロードを選択する項目

**作戦開始** すべての準備が整ったらいよいよ戦闘開始

作戦に合わせ、ベストな部隊を編成しよう



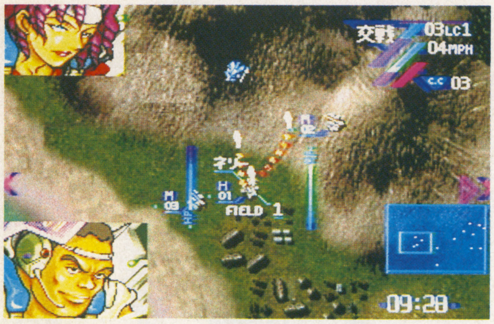

パイロットの性格を考えて配置することも重要

**武器は3種類装備**

武器の種類は豊富で、状況に合わせて装備を変更する。武器の特徴をつかむことが肝心だ。

## ④ いよいよ戦闘開始 戦闘はリアルタイム

戦闘はリアルタイムで行われ、敵味方が絶えず行動している。指揮官たるプレイヤーは素早く戦況を把握し、部下に的確な指示を与えなければならないのだ。



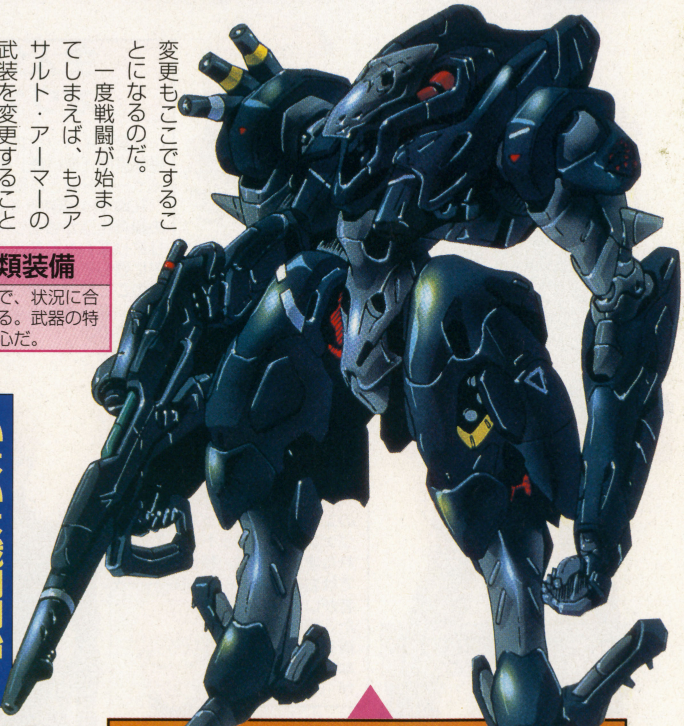

アサルト・アーマーを指揮し、迅速かつ正確に任務を遂行せねばならない

## ⑤ 戦闘結果報告 評価が高ければ…

各ミッションをクリアすると、戦闘結果とプレイヤーのスキル評価が表示される。その評価が高いと、どういった恩恵があるのかは現在未定。今後の情報公開を期待してほしい。また、新兵器や人員の補充状況もここで分かる。




破壊されたアサルト・アーマーを修復することはできない。機体は大切に!



### 八惑星連合軍 格闘専用アサルト・アーマー A9F−4「Felon」

主人公オヴァンの搭乗する陸戦兵器がこれ。戦闘の主役となるユニットだ。本作に登場する機体はイラストのような人型アーマーが主流だが、ほかにも戦車型などいろいろなタイプがあるようだ。

- ●全高×全幅×全長(m):7.54×4.49×3.42
- ●乾燥重量:4.8t ●全備重量:10.4t
- ●主動力:エアクールド・バイオリアクター
- ●間接駆動系:ケミカルリキッド・アクチュエーター
- ●高機動々力:ゲトバーナー・スラスター
- ●緊急最大推力:9600kg以上
- ●主燃料:ゲトロール
- ●装甲:チョバム・ペイント
- ●標準兵装:45mm75口径アサルトライフルLB20M/G-AR 内蔵パイルガンLF1V/F

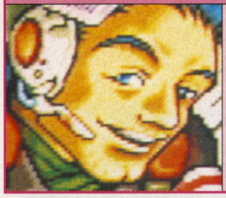
# SS詳細続報！ クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ キャラ&ゲームシステム紹介

## 戦闘はリアルタイム 通信と映像画面で戦況を把握する

常に敵味方が行動しているリアルタイムの戦闘。このゲームでは指揮官としての醍醐味を存分に味わえるように「STS2」というゲームシステムが搭載されている。

これはStory Telling Simulation Systemの略。戦闘中は、部下から頻繁に戦況を報告する通信（声）とウィンドウでのCG映像が入る。指揮官であるプレイヤーは、そういった情報で戦況を把握し、部下に指示を与えていくのだ。

### 部下から随時戦闘報告

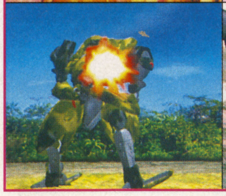


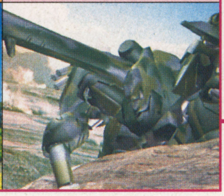
部下からの通信連絡はフルボイスでオヴァン隊長に入る。たとえば「敵と遭遇！」「戦闘開始」といった具合で臨場感満点だ。また、各キャラの表情もそれに合わせて変化するぞ。

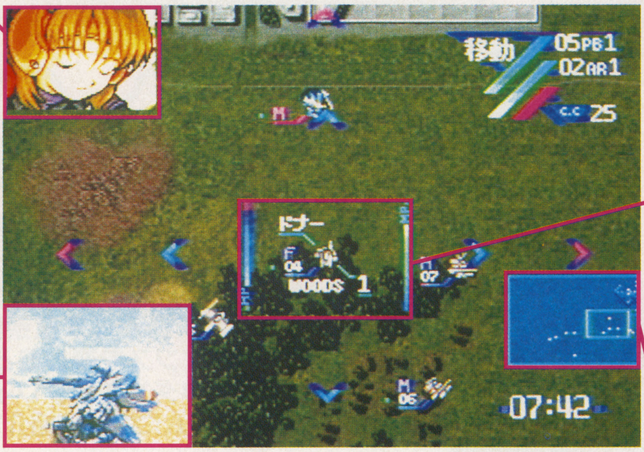
### 戦場の緊迫感を伝えるCG



部下からの通信だけでなく、戦闘映像や市街地の被害、友軍の戦況などがCGで表示される。もちろん、この部分もアニメーションするので、戦場の緊迫感がより一層伝わってくるぞ。



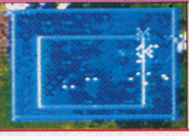





### HP・MPバー

向かって左側のバーがアサルト・アーマーの体力というべきHP。右側がキャラのモラル値を表わすMPだ。

### 戦場マップ



戦場マップはズームボタンによって拡大・縮小が可能だ。




⇨ネリー、ザイコフ、カモフの3機による包囲攻撃




⇧ポイントを指定してから移動する

## 指揮官として部隊を指揮 確実に任務を遂行する

戦場には山があり、森があり、海がある。少しでも戦闘を有利に進めるには、この地形効果を考えて移動する必要がある。また、敵は索敵するまでどこにいるか分からない。細心の注意を払って部下に移動の指示を出す必要がある。

### ■「モラル値」に注意

キャラにはモラル値（MP）というものが設定されている。これは疲労値や精神状態を表わす。各キャラには、それぞれ性格があって、それを考えて戦闘させないとMPが変化し、戦場から逃げ出すといった最悪のケースもあるのだ。




⇦部下に指示できるのは「移動」など

### 戦闘に勝利するには、的確な指示を出さねばならない

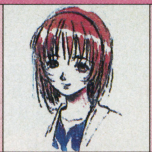
ミッションをクリアするために指揮官の為すべきことはただ1つ。あらゆる状況下において的確な指示を出すこと。具体的にいえば、部下に命令できるコマンドは主に「移動」であるから、「最良の部隊移動」ということになる。

それをするには、刻々と変化する戦況の中で全体を把握し、部下の性格・能力を考慮したうえで戦略を考えねばならない。うまくそれらをミックスできれば、3機で敵を包囲して攻撃するといった部隊戦術を駆使することもできるのだ。当然、そういった攻撃は命中率、威力ともにアップし、有利に戦闘を進められる。

### 惑星強襲旅団「赤い蠍」所属パイロット



**シド・ガッセン**
ガエッテ出身。ちょっとしたことでもカッとなり、一度キレると歯止めがきかない。隊長にも食ってかかる。



**ネリー・カテナ**
ムバンダカ出身。オヴァンに素質を見出されスナイパー機を乗りこなす。神経過敏でおどおどした性格。



**ザイコフ・バイスコス**
出身惑星不詳。無口で冷徹な傭兵。強い精神力を持っており、戦場での粘り強さは誰にも負けない。



**ドナー・アナガリス**
ジール出身。アサルト・アーマー同士の格闘戦では一流の女性戦士。男勝りでクール。一匹狼的な存在。




⇦敵が出現！ 部下の戦闘は自動で行われ、その結果が通信で入るのだ

安室奈美恵のステージ演出でディレクター気分を味わえ!

# 続報! Digital Dance MIX™

## デジタルダンスミックス



**セガのAM2研が開発を手がけたこのソフト、ゲームとは異なり「安室奈美恵」のダンスパフォーマンスを楽しむというもの。今回は、そのダンスをプレイヤーが演出できるシステムについて紹介する。**

ETC
Digital Dance MIX
~安室奈美恵
セガ
SS
1月10日発売予定
2800円

## セレクトした曲に合わせて衣装、ステージを決められる

今回の作品に収録されているのは、安室奈美恵のヒット曲のうち、「Chase the chance」と「You're my sunshine」の2曲の振り付けである。

この2曲をただ眺めていても良いが、プレイヤーがステージや衣装を選択することもできる。この機能を生かし、彼女のダンスパフォーマンスを楽しもう。

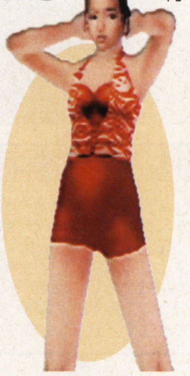
### 6種の衣装から自由に選択



初期状態はこの衣装です。おへそが出てます。いかにも彼女らしい? 衣装ではないかと思います。



お腹が出ている黒のセパレートタイプの衣装です。安室奈美恵にはこういうのが似合います。



かなり派手な赤い衣装です。それにしても上手に着こなしているものです。



一転して下はパンツ。今回足を完全に覆うのはこれだけだったりします。



センターの白がポイントのセパレートタイプ。まるで某光線技を使うときのようなポーズですね。

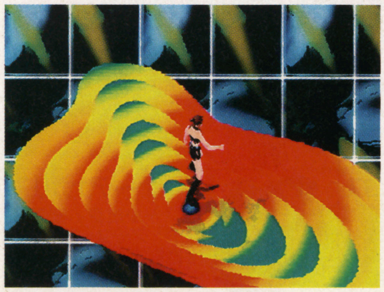


今度はワンピースタイプ。ちなみに、ダンス中にAボタンで衣装の色を変えることができます。

### 踊るステージを4種類から選ぶ

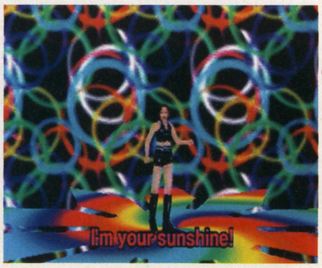
ステージは各曲に3つずつ用意されている。曲によって多少の違いのある、屋外、サイバー風、ディスコ風のステージだ。他に背景が白のみのステージも存在する。

●Chase the Chance用



⇧現実には存在しないようなステージ

●You're my sunshine用




⇩かなり派手で、電脳世界といった感じのステージみたいだ



⇨ディスコ風。もう1曲の方にも同じようなステージがある

©SEGA ENTERPRISES
photo by 杉山芳明

SS詳細続報！

# Digital Dance MIX～安室奈美恵 プレイヤーが変えられる演出

## カメラワークやフラッシュでプレイヤーが舞台を演出！

ダンス中、カメラは自動的にさまざまな視点に切り替わってくれる。しかし、この作品では、カメラの視点を自分で切り替えることもできるようになっている。
また、ダンス中のステージにフラッシュを浴びせたりといった演出をすることもできるのだ。自分なりの演出をして楽しめるぞ。

### 遠近を使い分け画面にメリハリ

視点は、ズームインして視点を近づけたり、逆にズームアウトで遠ざけることができる。いつも同じような距離で見ていないで、時にはアップに、時には視点を遠くして画面にメリハリをつけるとテレビの中継っぽくてかっこ良く感じられるだろう。



⬇遠い視点にするとこんなに小さくなってしまう。ちょっと見にくいかな



⬆横顔がここまでアップになった。通常よりもひと回り大きく表示できるゾ

### カメラワークを自由に操作

カメラの視点は360度どの角度にでも変更が可能だ。回転の中心も、頭から足まで自由に切り替えることができる。実に様々な角度からダンスを見られる。

⬇上から眺めてみよう。真上から見ると何をしているのかわからなくなるぞ



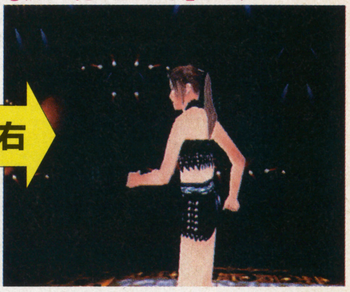
上下



⬆いやらしいことは考えないこと

左右

⬇横から見るとこんな感じです



### 光による演出も思いのままに

ディスコ風とサイバー風ステージではCボタンを押すと、ストロボをたいて画面を光らせ、いかにもディスコという感じになる。
Bボタンはライトで照らし、ダンサーの色を変化させられる。演出家としての腕の見せどころだ。



⬆フラッシュを浴びせたので光ってます

### 三頭身になった安室がダンス

衣装の一つとして3頭身になった安室奈美恵がいる。この3頭身キャラもちゃんとダンスをするのだ。頭を思いっきり振るとそのままどこかへ行ってしまうのでは、と心配になるほど豪快に踊るぞ。

とってもコミカル



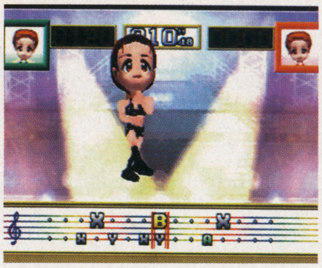
➡重そうな頭で一生懸命踊ります

## 4種類あるミニゲームは操作も簡単で手軽に遊べる

この作品には4種類のミニゲームが入っている。どれも操作が簡単で、難しいルールもなく、ちょっとした時間に遊ぶのにちょうど良いゲームになっている。

### リズムに合わせボタンを押す

画面下の方に流れてくる、アルファベットに対応したボタンを押すミニゲーム。リズム感があって、ボタンの位置を正確に覚えていないと高得点は望めない。



⬆テンポが速くてついていくのが大変。センスも必要になってくるのだ

### 同じダンスのカードを揃える

神経衰弱のように同じダンスをしているカードのペアをつくるゲーム。最初にどこに何があるかが表示されるので、覚えておいて、どんどんそろえていこう。

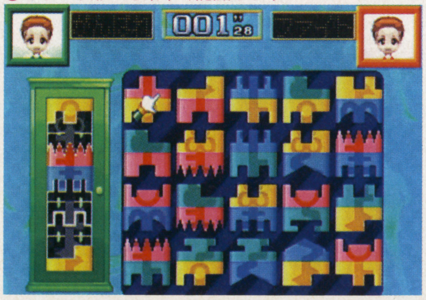


⬆それほど難しくないゲームだ

### 欠けてしまった部分を埋めよう

ちょっとしたパズルのようなもので、ドアの足りない部分を、横のパーツを選んで埋めるゲーム。図形判断力が問われる。タイムアタックモードは結構難しいぞ。

⬇どういう形かを素早く認識しよう



### 安室を目指してワープしよう

仕切られた部屋にあるマークと同じマークの所にワープする。ワープを繰り返して女の子の所へたどり着けばクリア。単純だが、楽しめるミニゲームだ。



⬆RPGの迷宮の要領で進んで行こう

# 7人の「鉄拳」達の詳細プロフィール入手!!

## 10人中7人が判明 2世、旧キャラが激突！

96年年末に稼働が予定されている『鉄拳3』。新たに追加されるゲーム要素など原稿執筆段階ではまだ明らかになっていないことも多いが、今回7人のキャラのプロフィールが公開された（プレイヤーキャラは10人になる予定）。

パッと見た感じでは、ほとんど前作のキャラと変わらないように思えるが、実はしっかりと世代交代が進んでいるのだ。

格闘アクション **鉄拳3**
ナムコ
アーケード 96年12月末稼働予定

**いきなり目の前に現れた顔、顔、顔。これらのCGは、『3』用に新たに描き起こされたもの。その後ろには、さらにディープな設定が用意されていた！**

## 沈黙の暗殺者

前大会で三島一八の暗殺に失敗したニーナ、アンナ姉妹は、一八の部隊に捕らえられ、コールドスリープの実験台にされてしまった。

15年後…。荒れ狂う「闘神」の波動が、ニーナをふたたび暗殺者として蘇らせた。ただし、記憶を失った彼女の標的は風間仁！



NINA ニーナ

パーソナルデータ
**ニーナ・ウィリアムス** 国籍：アイルランド
年齢：22歳 身長：161cm
体重：49kg 血液型：もとA型
職業：風間仁暗殺（操られている）

## 蘇る炎のドラゴン

父マーシャルの経営する道場で修業に励んでいるフォレスト。だが、他流試合は父から固く禁止されていた。そこへある日ポールが訪れ、「修行に出よう」と無理矢理バイクにフォレストを乗せて走り出した…。




⇧いつのまにかトーナメント参加まで…




⇧その姿は父に生き写しだ



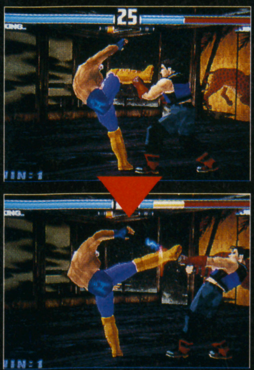
LAW ロウ

パーソナルデータ
**フォレスト・ロウ** 国籍：アメリカ
年齢：25歳 身長：177cm
体重：66kg 血液型：B
職業：マーシャル道場師範（の予定）

## キング2世誕生！

キングの孤児院で育った少年。彼が24歳のとき、キングは何者かに殺された。青年は孤児院のためにマスクをかぶるが、レスラーとして未熟な彼は苦悩する。そこへ噂を聞きつけたアーマーキングが現れ、セコンドを志願。2世を鍛え上げていった。

⇩アーマーキングとの友情のために闘え！








⇦先代の遺志を継ぎ、子供たちのために闘う2世

KING キング

パーソナルデータ
**キング** 国籍：メキシコ
年齢：28歳 身長：200cm
体重：90kg 血液型：A型
職業：プロレスラー、孤児院経営

## アーケード詳細続報！

# 鉄拳3 キャラクタの顔、プロフィールを暴露!




## 復讐の赤い稲妻

三島一八と風間準の間に生まれた仁は、19歳の若者に成長した。4年前母を奪った「闘神」を倒すべく祖父平八のもとを訪れた仁。そして三島流喧嘩空手と風間流柔術を体得、仇討ちへ立ち上がる。

**パーソナルデータ**

**風間仁** 国籍：日本
年齢：19歳 身長：180cm
体重：75kg 血液型：AB型
職業：格闘家



↑三島流喧嘩空手炸裂。これは中段攻撃か？



↓柔術系の技も早く見てみたい




## 人生イージーライダー

前大会ではクマとの格闘に燃えるあまりまたしても優勝を逃してしまったポール。熊殺しウィリーに憧れて格闘技を志したポールも、今や世界中の少年が憧れる格闘家になった。しかし、彼は何か物足りない思いを抱えていた。そこへ第3回トーナメントの通知が！



↓職はなくとも、気力充実！



↓ポール46歳、技のキレはまだまだ大丈夫

**パーソナルデータ**

**ポール・フェニックス** 国籍：アメリカ
年齢：46歳 身長：187cm
体重：81kg 血液型：O型
職業：無職、宇宙一を目指して修行中




## スーパーポリス

前の大会で、目当ての男ブルースを追いつめながらも逃がしてしまった。大会終了後、ブルースの乗った飛行機が墜落する事故が起きたが、レイはそれを偽装事故と睨んでいた。

19年後。突然のトーナメント参加を依頼される。「参加すればすべてが分かる」と…。



↓世界を股にかけるスーパーポリスメン



↓このトリッキーな動作が、彼の持ち味なのだ

**パーソナルデータ**

**レイ・ウーロン** 国籍：中国
年齢：45歳 身長：175cm
体重：65kg 血液型：A型
職業：警察官




## からくり宇宙忍者

吉光の命の恩人ボスコノビッチは、謎の病原体に冒されていた。彼を救うためには「闘神」の血が必要だという。からくり宇宙忍者久々の出番がやってきたようだ。




↑仕える君主のため忠義を尽くす。それが忍びの役目。邪魔だてするヤツは斬る！



↓見た目だけでなく動きも人間離れしている吉光

**パーソナルデータ**

**吉光** 国籍：なし（もと日本）
年齢：？歳 身長：178cm
体重：63kg 血液型：O型
職業：卍党首領



© (株) ナムコ

# 週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

## 今週のラインナップ

- スター・ウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア
- アニマニアクス
- ラスベガス ドリーム2
- 英雄志願 Gal Act Heroism
- デジグ TIN TOY（仮称）
- ボイスアイドルコレクション プールバーストーリー
- ボイスアイドルマニアックス プールバーストーリー
- 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～
- 超人学園GOWCAIZER
- ネクストキング 恋の千年王国
- スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1『月の神殿』
- 逆鱗弾
- タイトーバラエティーパック
- 大海信長伝 GE・TENⅡ

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

## 多彩なアクションで新しい物語を展開

アクション
**スター・ウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア**
任天堂
N64 3月発売予定 9800円

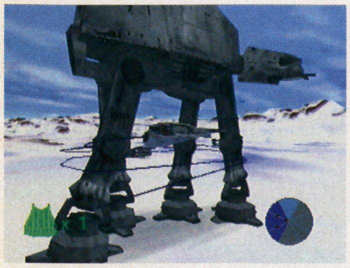
人気映画「スターウォーズ」の世界をベースにしたアクションゲームがN64で登場する。映画「帝国の逆襲」と「ジェダイの復讐」の間に位置するストーリーが展開するのだ。



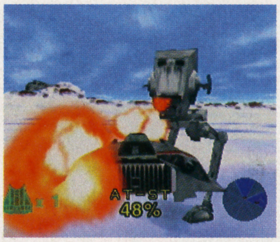

⇧本作の主人公ダッシュ・レンダー。反乱軍とともに犯罪組織ブラック・サンと激しい戦いを繰り広げる

### 自機の戦闘と白兵戦、2種類のステージを進む

ゲームは、宇宙船アウトライダー号などに乗って敵兵器と戦う「パイロットステージ」と主人公ダッシュ・レンダーが白兵戦を行う「コマンドーステージ」の2つのステージがメインとなる。どちらのステージも、背景や敵キャラクタはポリゴンで表示される。画面の視点変更も可能で、立体感のある迫力の戦闘が展開するぞ。



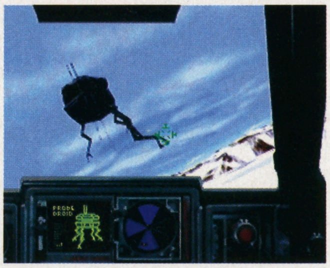
⇧敵機「AT―AT」の足にケーブルを絡め行動不能に。映画でもあったシーンだ




⇧「パイロットステージ」の一場面。2本足の敵機「AT―ST」の強力な武器が火を吹いている




⇧「コマンドーステージ」では多彩な動きが可能



⇧コクピット視点で敵の偵察機を追う。視点の切り替えもできるのだ

## 映画のパロディがいっぱい!

アクション
**アニマニアクス**
コナミ
SFC 3月7日発売予定 5800円

スティーブン・スピルバーグのアニメキャラクタ、ワーナーブラザーズが活躍する横スクロールアクション。悪者ブレインに盗まれてしまったワーナー社の映画シナリオを取り戻すため、7つある撮影所の中を冒険するのだ。撮影所にはファンタジーやアドベンチャーの世界などがあり、それぞれが変化に富んだステージとなっている。また、ゲームの随所に有名映画のパロディが入っているぞ。




⇧ワーナーブラザーズによるコミカルな横スクロールアクション。腰を激しく振りながら踊るダンスがイカス




⇧こ、これは！ だれもが知っている有名映画の一場面。こんなパロディが随所に




⇧これはアドベンチャー映画撮影所。様々なアクションを駆使して進んでいくのだ

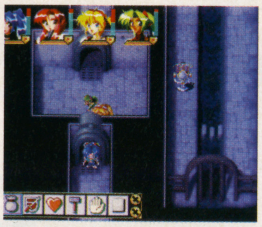
©Lucasfilm／Nintendo・WARNER BROS／KONAMI

## RPG 英雄志願 Gal Act Heroism

マイクロキャビン

PS 97年春発売予定 6800円

SS 97年春発売予定 6800円



↑右側のロボットのようなものは、モンスターだ

「英雄」を夢見て冒険者養成学校に入学し、2年半の基礎講習を終了した3人の女の子。そんな主人公達を操作し、残り半年の在校期間内で、依頼された多くのシナリオをクリアして将来「英雄」をめざすのがこのゲームの目的だ。主人公達はもちろん、ライバルの同級生達も音声でしゃべる、聞いて楽しいRPGとなっている。




↑キャラクタのかけあいシーン。音声もある

## テーブル ラスベガスドリーム2

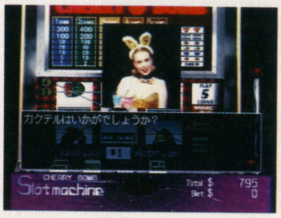
イマジニア

PS 2月28日発売予定 5800円

徹底して本物に忠実なカジノシミュレーションゲームが、この『ラスベガスドリーム2』。用意されているゲームは、スロットマシン、ブラックジャック、ルーレット、クラップス、ポーカー、キノの6種類。そのいずれもが本場ラスベガスのルールを採用している。そしてメインモードである「バーチャルプレイモード」では、ラスベガスの巨大ホテル&カジノ「ザ・ギャラクシー」に8日間滞在し、その間に100万ドルを稼ぎ出してVIPメンバーになることが目標となる。




↑ポーカーのルールは、本場ラスベガスと同じセブンポーカー




↑イベント画面。このように各所で、様々な人物に話しかけられる

## テーブル ボイスアイドルコレクション プールバーストーリー

データイースト

PS 3月下旬発売予定 6800円

## テーブル ボイスアイドルマニアックス プールバーストーリー

データイースト

SS 3月下旬発売予定 6800円



↑画面は上下とも『〜マニアックス』




↑これは、ナインボールのワンシーン

池澤春菜、金月真美、宍戸留美、篠原恵美、高田由美、西原久美子、西村ちなみ、深見梨加の8人の人気声優が登場し、対戦の結果次第では彼女たちとのデートが楽しめるビリヤード。PS版とSS版とではタイトルは別だが、基本的な内容は同じで、おまけのモードに違いがあるようだ。

## パズル デジグ TIN TOY(仮称)

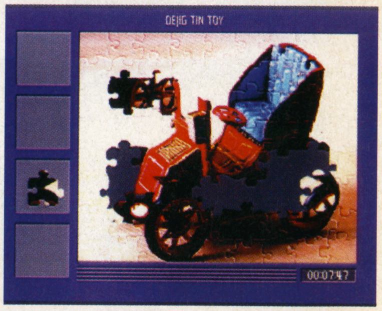
増田屋コーポレーション

SS 発売日未定 価格未定

アンティーク調のブリキのおもちゃが、20種類も登場するジグソーパズル。ジグソーを完成させることで、そのキャラクタのムービーを獲得することができるのだ。またそれらのムービーを編集し、好きな順番で流すこともできるぞ。




↑パズルの選択画面。20種類のブリキのおもちゃが用意されている




↑もう少しで完成だ。完成した後は、ご褒美としてそのキャラクタのムービーを、フルサイズ画面で見ることができるようになる

## 格闘アクション 超人学園GOWCAIZER

アーバンプラント

PS 2月下旬発売予定 5800円



↑PS版だけの、新たな神龍ステージ

キャラクタの魅力の高さで人気を呼んだこのゲームが、ついにPSに移植。今回の移植では、PS版新要素も満載。まず、一部のステージがPSオリジナルステージに変更された。また、3D的に表現された「3Dステージモード」や、キャラサイズを原寸大〜25%の範囲の任意の大きさに縮小できる「ミニキャラモード」で全ステージをプレイ可能。当然、これらでの乱入対戦も可能だ。設定やイラストなどが収録された「データベース」なども用意されているぞ。



↑ミニキャラモードで「異縮尺対決」

## シミュレーション 新海底軍艦〜鋼鉄の孤独〜

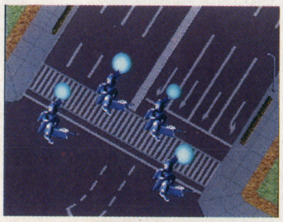
アスキー

SS 2月28日発売予定 6800円




↑戦闘中にこのようにイベントが発生することもあるぞ

今から30年ほども前に公開された映画「海底軍艦」。そんな昔の作品が、今回サターン上にゲームで「新」として復活。ゲームは、内政など行う必要もなく、純粋に敵と戦術を競い合うことに集中できる正統派ウォーシミュレーション。秘密裏に開発された海底軍艦「ラ號」の軍を指揮して、地空人アトランティスに占領された地球上の各国を解放していくのだ。実在と架空を合わせて70種類もの兵器が登場し、戦闘画面では迫力のアニメーションが展開するぞ。



↑70種もの兵器が、迫力のアニメーションで戦闘するのだ



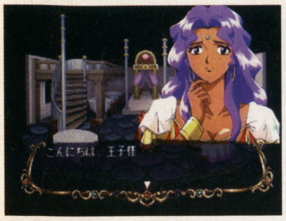
©Imagineer・MICRO CABIN/BREAK・MASUDAYA・DATA EAST/Four Winds Software/テレビ東京制作・ASCII/アストロビジョン/「海底軍艦」製作委員会・URBAN PLANT

シミュレーション **ネクストキング 恋の千年王国**

バンダイ

PS 4月発売予定 6800円

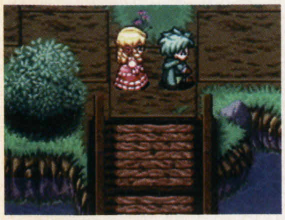
すでに定番となった恋愛シミュレーションだが、本作は異彩を放っている。女の子との恋愛をボードゲームで進めていくのだ。ゲームの目的は主人公である4人の王子が、王位継承の投票権を持つ12人の女の子と仲良くなり、最終的には選挙で王様に選ばれること。他の王子がライバルとなる。1週間の行動はサイコロを振って決定し、友達との対戦も可能。また、週末にだけできるデートはRPGのようなフィールド画面で進めていき、様々なイベントを体験できるぞ。



⇧この娘は踊り子のローズマリー。美人で人気者。う〜ん、いい〜っ



⇧王位継承の舞台となる島の全景。ここで1年間の修行が始まるのだ



⇧週末には女の子とデートができるぞ。場所は毎週変わるのだ



⇧メガネっ娘も登場。恋愛ゲームには不可欠なキャラだ。いーねエ

アドベンチャー **スーパーアドベンチャーロックマン Episode1 月の神殿**

カプコン

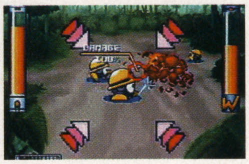
PS 発売日未定 価格未定

SS 発売日未定 価格未定

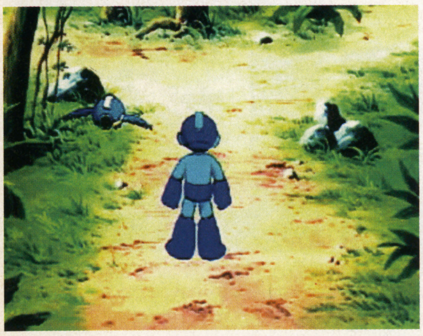
様々なハードで発売され、大人気の『ロックマン』。その生誕10周年を記念して、アドベンチャーゲームが登場する。この作品はアニメとゲームで構成されていて、3部作として登場予定。今回は第1部を紹介するぞ。アニメは完全新作で、おなじみのキャラが多数登場。アニメを楽しみながらプレイヤーがルートを選択していくのだ。またカーソルを敵に合わせて撃つシューティング形式のゲームも楽しめ、過去の作品に登場した懐かしいボスキャラたちも復活してロックマンに挑戦してくるぞ。



⇨ボスが登場する。ダメージをどんどん与えて倒せ！



⇧シューティングパート。ザコキャラをバンバン倒すと…



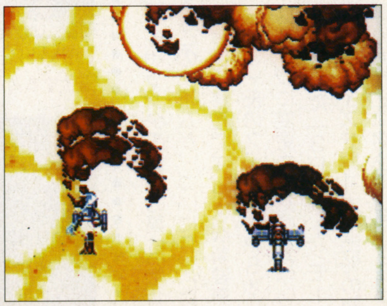
⇨ムービーパートから。2つに分かれた道。ルートの選択場面だろうか？

シューティング **逆鱗弾（ゲキリンダン）**

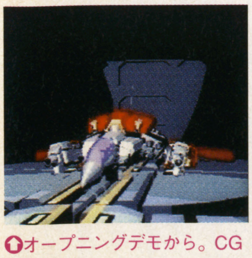
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント

SS 2月発売予定 5800円

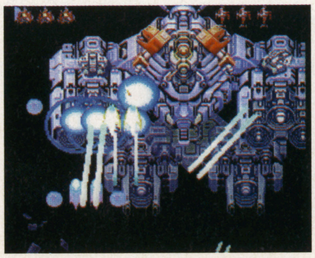
派手な演出と美しいグラフィックで好評を博したアーケードゲームの人気作が、いよいよサターンに移植される。プレイヤーは、地球に攻めてきた巨大兵器「ギアンディガス」を倒すため、戦闘機、ヘリ、複葉機の3種類から選んで出撃する。それぞれの機体にはパイロットが決まっており、彼らのサイドストーリーも楽しめるようになっているぞ。シューティングの部分も完璧で、ゲームセンターでやりこんだ人もサターンで初めてプレイする人も満足できる作りになっている。



⇧ボム発射！画面を覆いつくす炎の大迫力!! 他にも機体によって違った性能を持ったボムもあるので、好みに合ったものを選ぼう



⇧オープニングデモから。CGで描かれたプレイヤー機の雄姿



⇧各ステージのボス、ギアンディガス

©BANDAI／MARS／PLEX・CAPCOM・TAITO CORPORATION／Virgin Interactive Entertainment
※『スーパーアドベンチャーロックマン』の画面はPS版のものです。

SONY

こちら、ゲーム受信中。





●映像と音声を光伝送、コードなしですっきりプレイ。
●テレビから離れて楽しめる（最大伝送距離約5m）。
●赤外線方式だからコードレスでも高画質・高音質。
●ビデオカメラなど、ほかのAV機器でも使える。
●信号切れによるノイズをカットするミュート機能。

AVコードレスシステム

●壁や不透明なガラスなどは赤外線を通しません。AVコードレスシステムは、必ずトランスミッターが直接見通せる位置で使用してください。
●カタログ送呈＝はがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒141 東京都品川区北品川6-5-8 ソニーカタログ係へ。

ゲーム機をバリューアップ。
value up



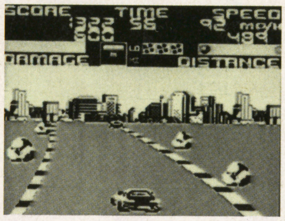



## ETC タイトーバラエティーパック

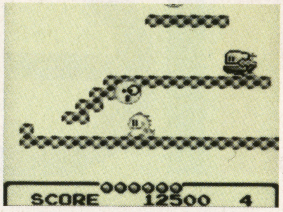
タイトー

GB　2月28日発売予定　3800円

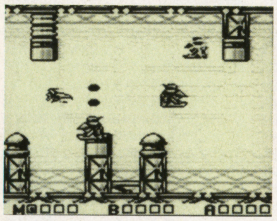
このソフトはタイトーの往年の人気作4本を収録したお買い得な1本。収録作品を紹介していこう。まずは、敵を泡に入れて倒していくシステムが独特の『バブルボブル』。エレベーターをうまく利用することが鍵となる『エレベーターアクション』。いずれもアクションだがゲーム性は全く異なる。そして犯人の車を追跡するドライブゲーム『チェイスH.Q.』。最後に横スクロールシューティングの『サーガイア』。まさに名前通り、バラエティに富んだ作品を楽しめるぞ。

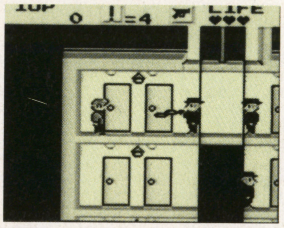

⇧犯人車を追いかけ、体当たりで止まらせる『チェイスH.Q.』

⇩敵を泡で倒していく『バブルボブル』だ。敵も自機もかわいいぞ



⇩泣く子も黙る『ダライアス』シリーズの1作『サーガイア』だ




⇧スパイとなり機密文書を目指す『エレベーターアクション』だ

## シミュレーション 大海信長伝 GE・TEN II

アイマックス

PS　4月上旬発売予定　6800円

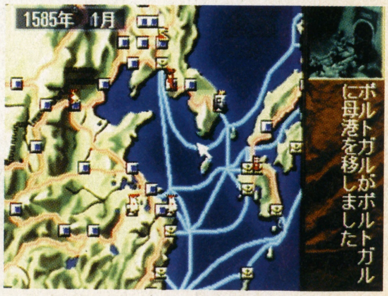
5年前にパソコンで発売されヒットした『GE・TEN』。その第2弾がPSに登場するぞ。

このゲームは、織田信長が「本能寺の変」以後も生き続けていたら、という仮想の歴史を楽しめるシミュレーション。それも、日本だけではなく、世界を舞台にゲームが展開。よって登場するのも日本の戦国武将だけでなく、満州のヌルハチ、明を滅ぼした李自成などの世界史上の英雄たちも登場する。100年の期間内に、世界の全ての国家との同盟の締結を目指すのだ。


⇧美麗に描かれた信長公。鋭く見つめるのは時代の行方か？

⇩伊達政宗をはじめとする日本の戦国武将たちも活躍するぞ



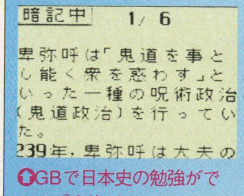
⇧日本の戦国時代は、同時に世界史の大航海時代でもある。まさに激動の時代。信長が世界を相手に覇を競う、もうひとつの歴史がここに!!

## 週刊新着情報局 号外

●セガから、サターンの新作が2本発表された。1本目はサッカーゲーム『ビクトリーゴール97』。もう1本は野球ゲーム『グレイテストナイン97』。ともに好評を博しているスポーツゲームの最新作だ。発売は2本とも97年春、価格は未定だ。

●光栄より『三國志バリューセット』と『信長の野望バリューセット』のサターンでの発売が発表された。『三國志〜』はシリーズの『V』と『三國志リターンズ』が、『信長の野望〜』は『天翔記』と『信長の野望リターンズ』が1本に収められているお得なソフトだ。発売日はともに97年2月21日、価格は『三國志〜』が12800円、『信長の野望〜』が11800円だ。

●イマジニアより、GBで受験勉強ができる『合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201』が発表された。前作『英単語ターゲット』と同じで、書店ではソフトのみ、玩具店等では、ソフトにドリルとお守りがついたスペシャルエディションが販売される。発売日は97年1月24日、価格はソフトのみのものが2050円（税込）、スペシャルエディションが2980円（税別）だ。



⇧GBで日本史の勉強ができる『合格ボーイシリーズ②日本史ターゲット』



©TAITO・アイマックス・菅野祐孝／Imagineer

'96 12/27

# 新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.Nintendo64DD.SuperFamicom.GameBoy.PC-FX.Neo·Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

## プレイステーション

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月27日 | きゅー爆っく | ACT | アクティビジョンジャパン | 5800円 | 0001 |
| | BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア | SLG | アトラス | 6800円 | 0002 |
| | マイティヒット～Mighty Hits～ | STG | アルトロン | 5800円 | 0003 |
| | グリッド ランナー | ACT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0004 |
| | ブラック ドーン | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0005 |
| | 大航海時代Ⅱ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0006 |
| | Virtual Gallop 騎手道～南井克己～ | ACT | サン電子（サンソフト） | 6300円 | 0007 |
| | Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～ 限定版 | ACT | サン電子（サンソフト） | 6800円 | 0008 |
| | BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー | RPG | 集英社・セタバスタード!!制作委員会 | 6800円 | 0009 |
| | 闘神伝3 | 格闘 | タカラ | 5800円 | 0010 |
| | 黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA | RPG | トンキンハウス | 5800円 | 0011 |
| | 新スーパーロボット大戦 | SLG | バンプレスト | 6800円 | 0012 |
| | スター・ウォーズ　レベルアサルト2 | STG | BPS | 5800円 | 0013 |
| | GoⅡ Professional 対局囲碁 | TBL | 毎日コミュニケーションズ | 6800円 | 0014 |
| 1月10日 | ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー | ADV | アスミック | 6800円 | 0015 |
| | シティーブラボー！～City Bravo！～ | SLG | アルトロン | 6800円 | 0016 |
| | NHL パワープレイ’96 | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0017 |
| | サンプラス エクストリームテニス | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0018 |
| | スポット ゴーズトゥーハリウッド | ACT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0019 |
| | もうぢや | PZL | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0020 |
| | リアルバウト餓狼伝説 | 格闘 | SNK | 5800円 | 0021 |
| | RacinGroovy | SPT | サミー工業 | 5800円 | 0022 |
| | ゲームの達人2 | TBL | サン電子（サンソフト） | 8900円 | 0023 |
| | ぷるるん！with シェイプUPガールズ | PZL | J・ウイング | 6800円 | 0024 |
| | レイストーム | STG | タイトー | 5800円 | 0025 |
| | ロードランナー エクストラ | PZL | パトラ（プリサージュ） | 4800円 | 0026 |
| | WING OVER | STG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 5800円 | 0027 |
| | 一発逆転～ギャンブルキング伝説～ | ADV | プランニングオフィスワダ（POW） | 5800円 | 0028 |
| | STREET RACER EXTRA | SPT | UBIソフト | 5800円 | 0029 |
| 1月17日 | CIVIZARD　魔術の系譜 | SLG | アスミック | 5800円 | 0030 |
| | 同級生麻雀 | TBL | アローマ（ユーメディア） | 6800円 | 0031 |
| | トリプルプレイベースボール | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0032 |
| | F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996 | SLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 | 0033 |
| | 上海 Great Moments | PZL | サン電子（サンソフト） | 6500円 | 0034 |
| | レイ・トレーサー | SPT | タイトー | 5800円 | 0035 |
| | 公開されなかった手記 | ADV | Team Bughouse | 5800円 | 0036 |
| | HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！ | PZL | メディアワークス | 5800円 | 0037 |
| 1月24日 | 峠MAX 最速ドリフトマスター | SPT | アトラス | 5800円 | 0038 |
| | プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 | SLG | SCE | 5800円 | 0039 |
| | FIGHTING NETWORK RINGS | SPT | ナグザット | 5800円 | 0040 |
| | ゲゲゲの鬼太郎 | ADV | バンダイ | 6800円 | 0041 |
| | 恐怖新聞 | ADV | ユタカ | 5800円 | 0042 |
| 1月31日 | アイアンマン／XO | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0043 |
| | Metaphlist～μ.X.2297～ | STG | A.D.M. | 6300円 | 0044 |
| | I．Q～インテリジェントキューブ | PZL | SCE | 4800円 | 0045 |
| | 三國志 孔明伝 | RPG | 光栄 | 7800円 | 0046 |
| | 3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD　～牧場で逢いましょう～ | SLG | コナミ | 5800円 | 0047 |
| | ファイナルファンタジーⅦ | RPG | スクウェア | 6800円 | 0048 |
| | スーパーライブスタジアム | SPT | スクウェア（アクエス） | 5800円 | 0049 |
| | プロロジック麻雀　牌神 | SPT | スクウェア（アクエス） | 5800円 | 0050 |
| | ドラゴンナイト4 | SLG | バンプレスト | 6800円 | 0051 |
| | 3Dベースボールーザ・メジャー | SPT | BMGビクター | 5800円 | 0052 |
| | スター・ウォーズ　ダークフォース | STG | BPS | 5800円 | 0053 |
| | BURNING ROAD | SPT | ビック東海 | 5800円 | 0054 |
| 1月下旬 | 西陣パチンコ天国vol. 1 | TBL | KSS | 5800円 | 0055 |
| | ProofClub　プルーフクラブ | TBL | ユタカ | 5800円 | 0056 |
| 1月未定 | actua GOLF | SPT | ナグザット | 5800円 | 0057 |
| 2月7日 | 厄 痛 ～呪いのゲーム～ | ADV | アイディアファクトリー | 5800円 | 0058 |
| 2月上旬 | LOVE GAME’S わいわいテニス | SPT | 市川ソフト開発（Tears） | 5800円 | 0059 |
| 2月14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0060 |
| | AZITOーアジトー | SLG | アスティクトゥーワン | 5800円 | 0061 |
| | 天下制覇 | SLG | イマジニア | 6800円 | 0062 |
| | マジックカーペット | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0063 |
| | VIRTUAL飛龍の拳 | 格闘 | カルチャーブレーン | 5800円 | 0064 |
| | 三國志Ⅴ | SLG | 光栄 | 9800円 | 0065 |
| | ハームフルパーク | STG | スカイ・シンク・システム | 5800円 | 0066 |
| | トゥームレイダース | ADV | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0067 |
| 2月中旬 | 激烈パチンカーズ | TBL | プランニングオフィスワダ（POW） | 5800円 | 0068 |
| 2月21日 | WWF イン・ユア・ハウス | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0069 |
| | デストラクションダービー2　DESTRUCTION DERBY2 | SPT | SCE（SCEI） | 5800円 | 0070 |
| | ドラえもん2 SOS！ おとぎの国 | ACT | エポック社 | 5800円 | 0071 |
| | チョロQ2 | SPT | タカラ | 5800円 | 0072 |
| | えこのKIDS～誰が為に金は成る～ | TBL | テイジイエル（TGL） | 5800円 | 0073 |
| | Nage Libre(ナージュリーブル)　～螺旋の相剋～ | SLG | バリエ | 5800円 | 0074 |
| 2月28日 | WORMS | SLG | アイマックス | 5800円 | 0075 |
| | NBA ジャム エクストリーム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0076 |
| | スペースジャム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0077 |
| | ラスベガスドリーム2 | SLG | イマジニア | 5800円 | 0078 |
| | NBA Live 97 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0079 |
| | ソビエトストライク | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0080 |
| 2月28日 | ふしぎの国のアンジェリーク | TBL | 光栄 | 5800円 | 0081 |
| | 三國無双 | 格闘 | 光栄 | 5800円 | 0082 |
| | ザ・マスターズファイター | 格闘 | シネマサプライ | 5800円 | 0083 |
| | ナムコミュージアムVOL．5 | ETC | ナムコ | 5800円 | 0084 |
| | オリンピア・山佐　バーチャパチスロⅡ～実戦美少女攻略法！～ | ETC | マップジャパン | 5800円 | 0085 |
| | フェーダ2～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～ | SLG | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0086 |
| | 聖刻1092　操兵伝 | RPG | ユタカ | 5800円 | 0087 |
| | 聖刻1092　操兵伝［限定版］ | RPG | ユタカ | 9800円 | 0088 |
| 2月下旬 | 超人学園GOWCAIZER | 格闘 | アーバンプラント | 5800円 | 0089 |
| | クーロンズ･ゲート～九龍風水傳～ | ADV | SME | 7800円 | 0090 |
| | Base Ball Navigator | SLG | エンジェル | 5800円 | 0091 |
| | TILK～青い海からきた少女 | RPG | テイジイエル（TGL） | 5800円 | 0092 |
| 2月未定 | NFLクォーターバッククラブ’97 | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0093 |
| | ダービージョッキーR | SLG | アスミック | 5800円 | 0094 |
| | 宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー | ETC | アスミック | 4900円 | 0095 |
| | トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～ | SLG | 伊藤忠商事 | 5800円 | 0096 |
| | スターファイター3000 | STG | イマジニア | 5800円 | 0097 |
| | 海腹川背・旬 | ACT | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0098 |
| | Queens Road | SLG | エンジェル | 未定 | 0099 |
| | 全日本GT選手権 MAX Rev. | SPT | KANEKO | 6800円 | 0100 |
| | 真髄・碁仙人 | TBL | J・ウイング | 8900円 | 0101 |
| | 忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖 | ACT | ジャレコ | 5800円 | 0102 |
| | ファイナルドゥーム | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0103 |
| | リターンファイアー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0104 |
| | ファーランドストーリー(仮称) | RPG | テイジイエル（TGL） | 未定 | 0105 |
| | Cross Romance（クロス・ロマンス） | TBL | 日本物産 | 6800円 | 0106 |
| | HASHIRIYA　狼たちの伝説 | SPT | 日本物産 | 6800円 | 0107 |
| | マジカルホッパーズ | ACT | バンダイ | 6800円 | 0108 |
| | マクロス DIGITAL MISSION VF-X | STG | バンダイビジュアル | 6800円 | 0109 |
| | THE GREAT BATTLE Ⅵ | ACT | バンプレスト | 5800円 | 0110 |
| | 同級生2 | ADV | バンプレスト | 6800円 | 0111 |
| | 同級生2 EXTRA　BOX | ADV | バンプレスト | 13800円 | 0112 |
| | GUNSHIP | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0113 |
| | TOP GUN FIRE AT WILL! | STG | メディアクエスト | 5800円 | 0114 |
| 今冬 | 戦闘国家 ―改―IMPROVED | SLG | SCE | 未定 | 0115 |
| 3月7日 | ヘンリーエクスプローラーズ | STG | コナミ | 5800円 | 0116 |
| 3月14日 | ブシドーブレード | 格闘 | スクウェア | 5800円 | 0117 |
| | パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvol.1～ | TBL | 日本シスコン | 6800円 | 0118 |
| | ランニング・ハイ | SPT | レックスエンタテインメント | 5800円 | 0119 |
| 3月20日 | 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ | ACT | コナミ | 5800円 | 0120 |
| 3月中旬 | ぼのぼ～ど | TBL | アミューズ | 4800円 | 0121 |
| | フィッシング甲子園Ⅱ | SPT | キングレコード | 6800円 | 0122 |
| | バトルバグス Battle Bugs | SLG | バンタンインターナショナル（バンタン電脳工場） | 5800円 | 0123 |
| 3月21日 | 魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm | ADV | パイオニアLDC | 6800円 | 0124 |
| | STRESSLESS LESSON～れすれす～ | PZL | マックス　ファイブ | 4980円 | 0125 |
| 3月28日 | Max Racer | SPT | PD | 5800円 | 0126 |
| 3月下旬 | BOYS　BE... | SLG | 講談社 | 5800円 | 0127 |
| | ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～ | ETC | データイースト | 6800円 | 0128 |
| 3月未定 | Odo Odo Oddity | ACT | I.D.Cメディアスタジオ | 5800円 | 0129 |
| | キャロムショット(仮称) | ETC | アジェンダ | 未定 | 0130 |
| | サムライスピリッツ剣客指南パック | 格闘 | SNK | 5800円 | 0131 |
| | 浪速の商人 | ETC | SME | 5800円 | 0132 |
| | ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ | SLG | SCE | 5800円 | 0133 |
| | BIO HAZARD 2 | ADV | カプコン | 未定 | 0134 |
| | クォヴァディス～イベルカーツ戦役～ | SLG | グラムス | 5800 | 0135 |
| | バブジー | ACT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 | 0136 |
| | ときめきメモリアル Selection　藤崎詩織 | ETC | コナミ | 未定 | 0137 |
| | ファンタステップ | ADV | ジャレコ | 5800円 | 0138 |
| | サガ フロンティア | RPG | スクウェア | 未定 | 0139 |
| | RESCUE 24Hours | ETC | セントラルシステムズ（CSCメディアート） | 5800円 | 0140 |
| | シュレディンガーの猫 | ADV | タカラ | 5800円 | 0141 |
| | 聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ | RPG | タカラ | 5800円 | 0142 |
| | DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～ | SLG | タカラ | 6800円 | 0143 |
| | タイムクライシス | STG | ナムコ | 未定 | 0144 |
| | BIG CHALLENGE GOLF | SPT | バップ | 6800円 | 0145 |
| | SDガンダムGCENTURY | SLG | バンダイ | 6800円 | 0146 |
| | 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク | ETC | バンプレスト | 2800円 | 0147 |
| | スーパーロボットシューティング | STG | バンプレスト | 9800円 | 0148 |
| | 爆れつハンター　それぞれの想い…のわぁんちゃって | ADV | バンプレスト | 5800円 | 0149 |
| | ゼロヨンチャンプ DooZy-J | ETC | メディアリング | 6800円 | 0150 |
| | リフレインラブ～あなたに逢いたい～ | SLG | リバーヒルソフト | 未定 | 0151 |
| 4月4日 | DISRUPTOR ーディスラプター ー | STG | インタープレイ | 5800円 | 0152 |
| | ファイロ＆クロード(仮称) | STG | BMGビクター | 未定 | 0153 |
| 4月上旬 | 大海信長伝 GE･TENⅡ | SLG | アイマックス | 6800円 | 0154 |
| 4月11日 | 雷電ディーエックス | STG | セイブ開発 | 5800円 | 0155 |
| 4月下旬 | NASCAR RACING（仮称） | SPT | シェラ・パイオニア | 5800円 | 0156 |
| | Parlor！ PRO | TBL | 日本テレネット | 5200円 | 0157 |
| 4月未定 | 新戦記ヴァンゲイル | 格闘 | アローマ（ユーメディア） | 未定 | 0158 |
| | 水木しげるの妖怪武闘伝（仮称） | 格闘 | KSS | 5800円 | 0159 |
| | グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー> | ACT | 三洋電機 | 5800円 | 0160 |
| | TRASH IN HOLYFIELD | RPG | ドリームキューブ | 未定 | 0161 |

<カレンダーの見方>赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

<ジャンル略称>ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

# 新作ゲーム発売カレンダー

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 97年未定 | Ｊリーグエキサイトステージ V1 | SPT | エポック社 | 未定 | 0262 |
| | G王 KING OF GAMES | ETC | クレフ | 未定 | 0263 |
| | ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～ | RPG | コナミ | 未定 | 0264 |
| | メタルギア　ソリッド | ACT | コナミ | 未定 | 0265 |
| | 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル | SPT | サン電子（サンソフト） | 6800円 | 0266 |
| | フォトジェニック | SLG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0267 |
| | ひとつやふたつ… いつつや怪談 | ADV | システムサコム | 5800円 | 0268 |
| | 栄光のセントアンドリュース | SPT | 小学館プロダクション | 5800円 | 0269 |
| | 秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～ | TBL | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 未定 | 0270 |
| | がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻 | ACT | タイムワーナーインタラクティブ | 未定 | 0271 |
| | ガンバレット(仮称) | STG | ナムコ | 未定 | 0272 |
| | 子育てクイズ マイエンジェル | ETC | ナムコ | 未定 | 0273 |
| | テイルズ　オブ　デスティニー | RPG | ナムコ | 未定 | 0274 |
| | ホタル（仮称） | ACT | パイオニアLDC | 未定 | 0275 |
| | ジャングルパーク | ETC | バンダイビジュアル | 未定 | 0276 |
| | くるみミラクル | SLG | バンプレスト | 5800円 | 0277 |
| | リアルロボット戦線 | SLG | バンプレスト | 6800円 | 0278 |
| | Dear Friends | SLG | ビジュアルアーツ | 5800円 | 0279 |
| | バックガイナー～よみがえる勇者たち～ | SLG | ビング | 未定 | 0280 |
| | RAY MAN2(仮称) | ACT | UBIソフト | 未定 | 0281 |
| 発売日未定 | RPGツクール3 | ETC | アスキー | 未定 | 0282 |
| | 囲碁 | TBL | アスキー | 6800円 | 0283 |
| | シミュレーションRPGツクール | ETC | アスキー | 未定 | 0284 |
| | ダカール'97 | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0285 |
| | ナノテック ウォリアー | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0286 |
| | ハイパー3Dピンボール | TBL | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0287 |
| | ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編 | SLG | ウイネット（NETYOU） | 未定 | 0288 |
| | オメガブースト | STG | SCE | 未定 | 0289 |
| | がんばれ森川君2号 | PZL | SCE | 未定 | 0290 |
| | クライムクラッカーズ2 | RPG | SCE | 未定 | 0291 |
| | GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称） | SLG | SCE | 未定 | 0292 |
| | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル | PZL | SCE | 未定 | 0293 |
| | ワンダラーズショック　～1950　アメリカンドリームズ～ | TBL | SCE | 未定 | 0294 |
| | Monster Truck Rally（仮称） | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0295 |
| | 新テーマパーク | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 未定 | 0296 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1『月の神殿』 | ADV | カプコン | 未定 | 0297 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2『死闘！ワイリーナンバーズ』 | ADV | カプコン | 未定 | 0298 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3『最後の戦い!!』 | ADV | カプコン | 未定 | 0299 |
| | ブレス・オブ・ファイア | RPG | カプコン | 未定 | 0300 |
| | マーヴル・スーパーヒーローズ | 格闘 | カプコン | 未定 | 0301 |
| | ロックマンX4 | ACT | カプコン | 未定 | 0302 |
| | ロックマンバトル＆チェイス | SPT | カプコン | 未定 | 0303 |
| | ウルトラ万馬券(仮称) | ETC | カルチャーブレーン | 未定 | 0304 |
| | シェラザード伝説　黄金の帝国(仮称) | RPG | カルチャーブレーン | 未定 | 0305 |
| | VIPER（仮称） | STG | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800円 | 0306 |
| | 竜機伝承（仮称） | SLG | KSS | 未定 | 0307 |
| | Nap・Nap | ADV | ゲンテック | 未定 | 0308 |
| | DOOPERS | SPT | サイバーテック・デザイン | 未定 | 0309 |
| | FENSER | SLG | サイバーテック・デザイン | 未定 | 0310 |
| | PROJECT CHAOS | ADV | サイバーテック・デザイン | 未定 | 0311 |
| | アウトライブZERO（仮称） | RPG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0312 |
| | WORLD MATCH GOLF | SPT | ズーメックス | 5800円 | 0313 |
| | TOBAL2 | 格闘 | スクウェア | 未定 | 0314 |
| | ザウバー | STG | スクウェア | 未定 | 0315 |
| | グランドチャピオンズラリー | SPT | スクウェア（アクエス） | 未定 | 0316 |
| | ハイパーツアー | ACT | スリーディ | 未定 | 0317 |
| | リモコンヘリコプター | SLG | スリーディ | 未定 | 0318 |
| | MKトリロジー | 格闘 | ソフトバンク | 未定 | 0319 |
| | ロボトロンX | STG | ソフトバンク | 未定 | 0320 |
| | 装甲騎兵ボトムズ | ACT | タカラ | 未定 | 0321 |
| | ウキウキ釣り天国(仮称) | SLG | テイチク | 未定 | 0322 |
| | BOUNTY ARMS | ACT | データウェスト | 未定 | 0323 |
| | Cat The　Ripper ～13人目の探偵士～ | ADV | トンキンハウス | 5800円 | 0324 |
| | ディレクター | SLG | トンキンハウス | 未定 | 0325 |
| | モンスターコレクション | SLG | トンキンハウス | 未定 | 0326 |
| | もってけたまご | ACT | ナグザット | 未定 | 0327 |
| | フォーミュラ・サーカス | SPT | 日本物産 | 5800円 | 0328 |
| | Jump KID(仮称) | ACT | ニュー | 未定 | 0329 |
| | No ë L2(仮称) | ETC | パイオニアLDC | 未定 | 0330 |
| | タイブレーク | SPT | バディ | 未定 | 0331 |
| | ネクストキング 恋の千年王国 | TBL | バンダイ | 6800円 | 0332 |
| | エアーコマンダー | SLG | バンプレスト | 5800円 | 0333 |
| | 銃夢(仮称) | RPG | バンプレスト | 未定 | 0334 |
| | スワッグマン | ACT | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0335 |
| | マイホーム・ドリーム（仮称） | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0336 |
| | オーガリアン一亜人伝一(仮称) | RPG | ビジュアルアーツ | 未定 | 0337 |
| | LIPROS(仮称) | ACT | ビジュアルアーツ | 未定 | 0338 |
| | 初恋ばれんたいん | SLG | ファミリーソフト | 5800円 | 0339 |
| | 猿田彦の暗号(仮称) | ETC | フォーツーツー | 未定 | 0340 |
| | ぱいるあっぷ・まーち | SLG | プロシードユニ | 5800円 | 0341 |
| | ライアットスターズ | SLG | ヘクト | 未定 | 0342 |
| | 甲子園V | SPT | 魔法 | 未定 | 0343 |
| | アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ | RPG | ライトスタッフ | 未定 | 0344 |
| | 秘密結社Q | SLG | ライトスタッフ | 未定 | 0345 |
| | **セガサターン** | | | | |
| 12月27日 | グリッド ランナー | ACT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0346 |
| | 出世麻雀 大接待 | TBL | キングレコード | 5800円 | 0347 |
| | だいな♡あいらん　予告編 | ETC | ゲーム アーツ | 2300円 | 0348 |
| | 水滸伝・天命の誓い | SLG | 光栄 | 5800円 | 0349 |
| | プラドルDISC データ編 レースクィーンF | ETC | Sada Soft | 3800円 | 0350 |
| | 実戦パチスロ必勝法!4 | TBL | サミー工業 | 5800円 | 0351 |
| | SEGA AGES／廊下にイチダントアール | ETC | セガ | 4800円 | 0352 |
| | テラ ファンタスティカ | RPG | セガ | 5800円 | 0353 |
| | 人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント | STG | セガ | 6800円 | 0354 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | ADV | ハドソン | 6800円 | 0355 |
| | タクラマカン ～敦煌傳奇～ | PZL | パトラ（プリサージュ） | 6800円 | 0356 |
| | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん） | ADV | バンダイ | 6800円 | 0357 |
| | テトリスS | PZL | BPS | 4800円 | 0358 |
| | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | SPT | ヒューマン | 6500円 | 0359 |
| 12月31日 | 限定KOFダブルパック | 格闘 | SNK | 9800円 | 0360 |
| 4月未定 | 西暦1999～ファラオの復活～ | ACT | BMGビクター | 5800円 | 0162 |
| | トレジャーギア | RPG | 未来ソフト | 未定 | 0163 |
| 5月未定 | Guilty Gear | 格闘 | アークシステムワークス | 5800円 | 0164 |
| | エーベルージュ | SLG | タカラ | 5800円 | 0165 |
| 今春 | タクティクスオウガ | SLG | アートディンク | 5800円 | 0166 |
| | THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称) | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0167 |
| | ドラゴンハート | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0168 |
| | マジック・ザ・ギャザリング | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0169 |
| | ダービースタリオン(仮称) | SLG | アスキー | 未定 | 0170 |
| | ボイスファンタジア　失われたボイスパワー | ADV | アスク講談社 | 未定 | 0171 |
| | Ash to Ash（仮称） | SLG | イースリースタッフ | 未定 | 0172 |
| | バーチャルバスフィッシング（仮称） | SPT | イースリースタッフ | 未定 | 0173 |
| | ブリガンダイン～幻想大陸戦記～ | SLG | イースリースタッフ | 5800円 | 0174 |
| | 熱砂の惑星 | ADV | 伊藤忠商事 | 未定 | 0175 |
| | G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～ | RPG | イマジニア | 未定 | 0176 |
| | メルティランサー2 | SLG | イマジニア | 未定 | 0177 |
| | ドキドキプリティリーグ | SLG | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0178 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 格闘 | SNK | 未定 | 0179 |
| | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | RPG | SNK | 未定 | 0180 |
| | メタルスラッグ | ACT | SNK | 未定 | 0181 |
| | アランドラ | RPG | SCE | 未定 | 0182 |
| | るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー十勇士陰謀編 | RPG | SCE | 未定 | 0183 |
| | MLB Pennant Race | SPT | SCE（SCEI） | 5800円 | 0184 |
| | NFL GAME DAY | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0185 |
| | NHL FACE OFF | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0186 |
| | 棋太平 | TBL | エス・ピー・エス | 未定 | 0187 |
| | 火竜娘 ー高悠環編ー　ー柳判官編ー | ADV | ガスト | 未定 | 0188 |
| | マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ | RPG | ガスト | 未定 | 0189 |
| | スーパーパンコレクション | PZL | カプコン | 5800円 | 0190 |
| | バーチャルウルトラベースボール(仮称) | SPT | カルチャーブレーン | 5800円 | 0191 |
| | 飛龍の拳　コレクション | ACT | カルチャーブレーン | 5800円 | 0192 |
| | プロ指南　ウルトラ麻雀　兵(つわもの)（仮称） | ETC | カルチャーブレーン | 5800円 | 0193 |
| | マリオ武者野の超将棋塾 | TBL | キングレコード | 7800円 | 0194 |
| | THE HIVE WARS | STG | KSS | 6800円 | 0195 |
| | 首都高バトルR | SPT | 元気 | 未定 | 0196 |
| | はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE'S ARMS | SLG | 講談社 | 5800円 | 0197 |
| | テストドライブ(仮称) | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0198 |
| | 実況パワフルプロ野球'96 | SPT | コナミ | 未定 | 0199 |
| | パロウォーズ | SLG | コナミ | 5800円 | 0200 |
| | ミッドナイトラン～ロードファイター2 | SPT | コナミ | 未定 | 0201 |
| | リーサルエンフォーサーズ Deluxe Pack | STG | コナミ | 未定 | 0202 |
| | ホームドクター | ETC | サクセス | 6800円 | 0203 |
| | イバラード(仮称) | ADV | システムサコム／テレビ朝日 | 未定 | 0204 |
| | 鈍色の攻防　32人の戦車長 | SLG | シャングリ・ラ | 6400円 | 0205 |
| | ZERO DIVIDE2 | 格闘 | ズーム | 未定 | 0206 |
| | ファイナルファンタジータクティクス | SLG | スクウェア | 未定 | 0207 |
| | 大冒険 Deluxe 遥かなる海 | SLG | ソフトオフィス | 5800円 | 0208 |
| | エリア51 | STG | ソフトバンク | 未定 | 0209 |
| | エリア51　スペシャルパック（ガン同梱セット）（仮称） | STG | ソフトバンク | 未定 | 0210 |
| | RAMA(仮称) | ADV | ソフトバンク | 未定 | 0211 |
| | ガメラ2000 | STG | 大映／デジタルフロンティア | 未定 | 0212 |
| | LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戦～ | RPG | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0213 |
| | Neorude（ネオリュード） | RPG | テクノソフト | 未定 | 0214 |
| | モンスターファーム | SLG | テクモ | 未定 | 0215 |
| | PALー神犬伝説ー | RPG | 東映ビデオ／東北新社 | 6800円 | 0216 |
| | スノークィーン | ETC | 東北新社 | 4800円 | 0217 |
| | 覚悟のススメ | 格闘 | トミー | 5800円 | 0218 |
| | ゼビウス3D／G+ | STG | ナムコ | 未定 | 0219 |
| | エースコンバット2 | STG | ナムコ | 未定 | 0220 |
| | バウンティソード・ファースト | RPG | パイオニアLDC | 未定 | 0221 |
| | 地獄先生ぬ～べ～（仮称） | SLG | バンダイ | 未定 | 0222 |
| | セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS | 格闘 | バンダイビジュアル | 6800円 | 0223 |
| | セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版 | 格闘 | バンダイビジュアル | 7800円 | 0224 |
| | メタルドレッド | STG | バンダイビジュアル | 5800円 | 0225 |
| | 魔導都市エルピス | RPG | バンプレスト | 5800円 | 0226 |
| | レガシー・オブ・ケイン(仮称) | RPG | BMGビクター | 未定 | 0227 |
| | ハークス　アドベンチャー | RPG | BPS | 5800円 | 0228 |
| | ボールブレイザー | SPT | BPS | 5800円 | 0229 |
| | メタルエンジェル3（仮称） | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 5800円 | 0230 |
| | MAD STALKER ーFULL METAL FORCEー | ACT | ファミリーソフト | 5800円 | 0231 |
| | こみゅにてぃぽむ | RPG | フィルインカフェ | 5800円 | 0232 |
| | 夢・色いろ | SLG | フェザード | 5800円 | 0233 |
| | 蜃気楼回廊 | ADV | プレ・ステージ | 5800円 | 0234 |
| | SHADOW TOWER | RPG | フロムソフトウェア | 5800円 | 0235 |
| | 英雄志願 Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6800円 | 0236 |
| | 雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD（仮称） | STG | マイクロネット | 未定 | 0237 |
| | メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～ | STG | マップジャパン | 未定 | 0238 |
| | XーCOM 未知なる侵略者 | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0239 |
| | CROC！(仮称) | ACT | メディアクエスト | 未定 | 0240 |
| | ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～ | ACT | メディアクエスト | 5800円 | 0241 |
| | RUN ABOUT 'ランナバウト' | SPT | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0242 |
| 6月未定 | 狙われた街（仮称） | RPG | ケー・エー・ジェー | 未定 | 0243 |
| 97年夏 | ツタンカーメンの遺言(仮称) | ADV | ウィザード | 未定 | 0244 |
| | ラグナキュール | RPG | SME | 5800円 | 0245 |
| | 攻殻機動隊　GHOST in the SHELL | STG | SCE | 未定 | 0246 |
| | どきどき ポヤッチオ | RPG | キングレコード | 5800円 | 0247 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1「虹色の青春」 | ADV | コナミ | 未定 | 0248 |
| | RIVEN The Sequel to MYST | ADV | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0249 |
| | 爆走兄弟レッツ&ゴー　燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称) | SPT | ジャレコ | 未定 | 0250 |
| | GUNDAM THE BATTLE MASTER | 格闘 | バンダイ | 6800円 | 0251 |
| | ドラゴンボールGT（仮称） | 格闘 | バンダイ | 未定 | 0252 |
| | グランド・セフト・オート(仮称) | SPT | BMGビクター | 未定 | 0253 |
| | スパイダー(仮称) | ACT | BMGビクター | 未定 | 0254 |
| | ARMORED CORE | ACT | フロムソフトウェア | 5800円 | 0255 |
| 97年秋 | 修羅の門 | 格闘 | 講談社 | 5800円 | 0256 |
| 97年未定 | 名探偵スチールウッド(仮称) | ADV | アイディアファクトリー | 未定 | 0257 |
| | あかずの間 | ADV | ヴィジット | 5800円 | 0258 |
| | ザ・心理ゲーム2 | ETC | ヴィジット | 未定 | 0259 |
| | リンダキューブアゲイン | RPG | SCE | 未定 | 0260 |
| | メイン・ローター（仮称） | STG | エフコンピュータ・エンターテイメント | 5800円 | 0261 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月未定 | ゲーム天国 極楽パック〈ビデオ付〉 | STG | ジャレコ | 7800円 | 0461 |
| | 忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖 | ACT | ジャレコ | 5800円 | 0462 |
| | ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル | SLG | 翔泳社 | 未定 | 0463 |
| | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS | SLG | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0464 |
| | SANKYO FF(パチンコハンドル型コントローラ) | ETC | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0465 |
| | BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ | ETC | 徳間書店インターメディア | 12800円 | 0466 |
| | BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ | ETC | 徳間書店インターメディア | 9800円 | 0467 |
| | GRANDREAD | SLG | バンプレスト | 未定 | 0468 |
| | DREAM SQUARE 山田まりや | ETC | ビデオシステム | 3800円 | 0469 |
| | フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0470 |
| | エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME | RPG | メディアワークス | 5800円 | 0471 |
| 4月18日 | 雀帝 バトルコスプレイヤー | ETC | ダイキ | 6800円 | 0472 |
| 4月中旬 | AQUA DEJIG(仮称) | PZL | 増田屋コーポレーション | 未定 | 0473 |
| 4月下旬 | キャスパー | ACT | インタープレイ | 未定 | 0474 |
| | 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称） | 格闘 | メディアミューズ | 5800円 | 0475 |
| 4月未定 | ブラック ドーン | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0476 |
| | 超FLAPPY | PZL | デービーソフト | 5800円 | 0477 |
| 5月9日 | フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～ | ETC | メディアエンターテイメント | 5800円 | 0478 |
| 5月未定 | エーベルージュ | SLG | タカラ | 5800円 | 0479 |
| 今春 | マジック・ザ・ギャザリング | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0480 |
| | THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称) | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0481 |
| | アイアンブラッド | 格闘 | アクレイムジャパン | 5800円 | 0482 |
| | ナイスショット | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0483 |
| | ボイスファンタジア 失われたボイスパワー | ADV | アスク講談社 | 未定 | 0484 |
| | デザエモン2（DEZA2） | ETC | アテナ | 未定 | 0485 |
| | スノークィーン | ETC | アリアドネメディア | 4800円 | 0486 |
| | ジーベクター | STG | 伊藤忠商事 | 未定 | 0487 |
| | メタルスラッグ | ACT | SNK | 未定 | 0488 |
| | スレイヤーズ（仮称） | SLG | 角川書店／ESP | 未定 | 0489 |
| | 魔法学園LUNAR! | RPG | 角川書店／ESP | 未定 | 0490 |
| | サイバーボッツ | 格闘 | カプコン | 未定 | 0491 |
| | スーパーパンコレクション | PZL | カプコン | 5800円 | 0492 |
| | マリオ武者野の超将棋塾 | TBL | キングレコード | 7800円 | 0493 |
| | GRANDIA | RPG | ゲーム アーツ | 未定 | 0494 |
| | ぷるるん！withシェイプUPガールズ | PZL | Jウイング | 未定 | 0495 |
| | 真髄・碁仙人(仮称) | TBL | Jウイング | 8900円 | 0496 |
| | FAKE DOWN | ADV | システムサコム | 未定 | 0497 |
| | グレイテストナイン97 | SPT | セガ | 未定 | 0498 |
| | ビクトリーゴール97 | SPT | セガ | 未定 | 0499 |
| | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡ーLAST OF THE MILLENNIUM | SLG | セガ | 未定 | 0500 |
| | スカイターゲット | STG | セガ | 未定 | 0501 |
| | マンクスTT | SPT | セガ | 未定 | 0502 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | ADV | セガ | 6800円 | 0503 |
| | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編 | ETC | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 未定 | 0504 |
| | ヴォイス ステーション Part1 | ETC | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 未定 | 0505 |
| | クレイジー イワン | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0506 |
| | モンスタースライダー | PZL | ダットジャパン | 未定 | 0507 |
| | ドラゴンマスターシルク | RPG | データム・ポリスター | 6800円 | 0508 |
| | Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称） | SPT | テクモ | 未定 | 0509 |
| | デジタルアンジュ～電脳天使SS～ | ADV | 徳間書店インターメディア | 5800円 | 0510 |
| | 英雄志願 Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6800円 | 0511 |
| | CROC！(仮称) | ACT | メディアクエスト | 未定 | 0512 |
| | REAL SOUND | ADV | ワープ | 6800円 | 0513 |
| | 紫炎龍 | STG | 童 | 未定 | 0514 |
| 7月上旬 | ファンタズム | ADV | アウトリガー工房 | 未定 | 0515 |
| | Guilty Gear | 格闘 | アークシステムワークス | 5800円 | 0516 |
| 97年夏 | XーMEN VS STREET FIGHTER | 格闘 | カプコン | 未定 | 0517 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 「虹色の青春」 | ADV | コナミ | 未定 | 0518 |
| | RIVEN The sequel to MYST | ADV | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0519 |
| | タンク(仮称) | SLG | BMGビクター | 未定 | 0520 |
| | 麻雀青天井 | TBL | 毎日コミュニケーションズ | 5800円 | 0521 |
| | レイヤーセクションⅡ(仮称) | STG | メディアクエスト | 未定 | 0522 |
| 9月未定 | ファンズフォルム(仮称) | ADV | 日本エムエムアイテクノロジー | 5800円 | 0523 |
| 97年秋 | BAROQUE | RPG | スティング | 未定 | 0524 |
| 97年未定 | JリーグエキサイトステージV1 | SPT | エポック社 | 未定 | 0525 |
| | デジタルピンボール ラスト グラディエイターズ　ver 9.7(仮称) | ETC | カゼ | 未定 | 0526 |
| | エンジェルグラフィティ(仮称) | SLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0527 |
| | モトクロス(仮称) | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0528 |
| | ガーディアンフォース | STG | サクセス | 未定 | 0529 |
| | コットン2 | STG | サクセス | 未定 | 0530 |
| | フォトジェニック | SLG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0531 |
| | 恋鎖ーRENSAー | PZL | シグナルライト | 5800円 | 0532 |
| | 幻の魚（The Phantom Fish） | SLG | ソフトオフィス | 未定 | 0533 |
| | FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE | RPG | パイオニアLDC | 未定 | 0534 |
| | ハークス　アドベンチャー | RPG | BPS | 5800円 | 0535 |
| | RAY MAN2(仮称) | ACT | UBIソフト | 未定 | 0536 |
| 98年春 | レクイエム（仮称） | RPG | 日本アートメディア | 未定 | 0537 |
| 発売日未定 | 囲碁 | TBL | アスキー | 6800円 | 0538 |
| | ダービースタリオン(仮称) | SLG | アスキー | 未定 | 0539 |
| | 英雄降臨 | SLG | アルファ・オメガソフト | 未定 | 0540 |
| | ウェルカムハウス | ADV | イマジニア | 未定 | 0541 |
| | ぱにっくちゃん | ADV | イマジニア | 未定 | 0542 |
| | プロピンボール | TBL | イマジニア | 未定 | 0543 |
| | BLAM! マシーンヘッド | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0544 |
| | ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編 | SLG | ウイネット（NETYOU） | 未定 | 0545 |
| | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | RPG | SNK | 未定 | 0546 |
| | MONSTER MAKER HOLY DAGGER　モンスターメーカー・ホーリーダガー | RPG | NECインターチャネル | 6800円 | 0547 |
| | センチメンタル・グラフティ | SLG | NECインターチャネル | 未定 | 0548 |
| | 卒業S | SLG | NECインターチャネル | 6800円 | 0549 |
| | 同級生2 | ADV | NECインターチャネル | 未定 | 0550 |
| | ドラゴンナイト | RPG | エルフ | 未定 | 0551 |
| | 下級生 | ADV | エルフ | 未定 | 0552 |
| | 新テーマパーク | TBL | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 未定 | 0553 |
| | 神罰 人生の意味 | SLG | ガイナックス | 未定 | 0554 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1『月の神殿』 | ADV | カプコン | 未定 | 0555 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2『死闘！ワイリーナンバーズ』 | ADV | カプコン | 未定 | 0556 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3『最後の戦い!!』 | ADV | カプコン | 未定 | 0557 |
| | マーヴル・スーパーヒーローズ | 格闘 | カプコン | 未定 | 0558 |
| | ロックマンX4 | 格闘 | カプコン | 未定 | 0559 |
| | LUNARーETERNALーBLUE- | RPG | ゲームアーツ | 未定 | 0560 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月31日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ’96 | 格闘 | SNK | 5800円 | 0361 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ’96お買得セット〈拡張RAMカートリッジ同梱〉 | 格闘 | SNK | 7800円 | 0362 |
| | セガサターンモデム電脳戦機バーチャロン FOR SEGANETパック | STG | セガ | 15800円 | 0363 |
| | 電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET メディアカードパック | STG | セガ | 2800円 | 0364 |
| 1月10日 | NHL パワープレイ’96 | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0365 |
| | スポット ゴーズトゥーハリウッド | ACT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0366 |
| | DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵～ | ETC | セガ | 2800円 | 0367 |
| | ロードランナー エクストラ | PZL | パトラ（プリサージュ） | 4800円 | 0368 |
| | ファンキー ヘッド ボクサーズ | SPT | 吉本興業 | 5800円 | 0369 |
| 1月14日 | 天外魔境　第四の黙示録 | RPG | ハドソン | 6800円 | 0370 |
| 1月17日 | ハイパー3Dピンボール | TBL | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0371 |
| | 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション | ADV | エクシングエンタテイメント | 8800円 | 0372 |
| | タイムギャル&忍者ハヤテ | ADV | エクゼコデベロップメント（エクゼコ） | 5800円 | 0373 |
| | ロックマン8 メタルヒーローズ | ACT | カプコン | 5800円 | 0374 |
| | 心霊呪殺師　太郎丸 | ACT | タイムワーナーインタラクティブ | 5800円 | 0375 |
| | ブラストウインド | STG | テクノソフト | 5800円 | 0376 |
| | 2TAX GOLD（ニタックス　ゴールド） | ETC | ヒューマン | 5000円 | 0377 |
| 1月24日 | EVE burst error | ADV | イマジニア | 7800円 | 0378 |
| | SUPER CASINO SPECIAL | TBL | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0379 |
| | ダイナマイト刑事 | ACT | セガ | 5800円 | 0380 |
| | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | SPT | セガ | 5800円 | 0381 |
| | はいぱぁセキュリティーズS | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 6800円 | 0382 |
| | トゥームレイダース | ACT | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0383 |
| 1月31日 | FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔 | 格闘 | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0384 |
| | 三國志リターンズ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0385 |
| | プラドルDISC データ編 レースクィーンG | ETC | Sada Soft | 3800円 | 0386 |
| | BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | ACT | セガ | 5800円 | 0387 |
| | ダイハード・トリロジー | ACT | セガ | 5800円 | 0388 |
| | ROOM MATE～井上涼子～ | SLG | データム・ポリスター | 5800円 | 0389 |
| | 3Dベースボール～ザ・メジャー | SPT | BMGビクター | 5800円 | 0390 |
| 1月下旬 | エリア51 | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0391 |
| | LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION | ETC | ポニーキャニオン | 4980円 | 0392 |
| 1月未定 | Chrismas NIGHTS 冬期限定版(97年1月31日まで受付け中) | ACT | セガ | 1500円(通販のみ) | 0393 |
| 2月7日 | 蒼穹紅蓮隊 | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0394 |
| 2月14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0395 |
| | 天城紫苑 | ADV | CLIP HOUSE | 6800円 | 0396 |
| | だいな♡あいらん | ETC | ゲーム アーツ | 6800円 | 0397 |
| | サクラ大戦 花組通信 | ETC | セガ | 4800円 | 0398 |
| | クレオパトラフォーチュン | TBL | タイトー | 5800円 | 0399 |
| | エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ | ACT | ビング | 5800円 | 0400 |
| 2月21日 | WWF イン・ユア・ハウス | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0401 |
| | 三國志バリューセット | SLG | 光栄 | 12800円 | 0402 |
| | 信長の野望バリューセット | SLG | 光栄 | 11800円 | 0403 |
| | SEGA AGES／ファンタジーゾーン | STG | セガ | 3800円 | 0404 |
| | キューブバトラー | ETC | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0405 |
| 2月28日 | NBA ジャム エクストリーム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0406 |
| | スペースジャム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0407 |
| | 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～ | SLG | アスキー | 6800円 | 0408 |
| | 首都高バトル’97 土屋圭市&坂東正明 | SPT | イマジニア | 5800円 | 0409 |
| | ふしぎの国のアンジェリーク | TBL | 光栄 | 5800円 | 0410 |
| | パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～ | RPG | 翔泳社 | 6200円 | 0411 |
| | mr.BONES | ACT | セガ | 5800円 | 0412 |
| | SEGA AGES／メモリアルセレクション | ETC | セガ | 4800円 | 0413 |
| | ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes | SPT | T&Eソフト | 6800円 | 0414 |
| | 天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要 | PZL | パイオニアLDC | 6800円 | 0415 |
| | 優駿～クラシックロード～ | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0416 |
| 2月下旬 | AMOK | STG | 光栄 | 未定 | 0417 |
| | コマンド アンド コンカー | SLG | セガ | 6800円 | 0418 |
| | DOOM | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0419 |
| | GAME-WARE Vol.4 | ETC | ゼネラル・エンタテイメント | 未定 | 0420 |
| | プライマルレイジ | 格闘 | ソフトバンク | 3800円 | 0421 |
| | リターン・ファイアー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0422 |
| | 重装騎兵レイノス2 | ACT | 日本コンピュータシステム（メサイヤ） | 未定 | 0423 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ　Mika Akitaka Illust Works（97年1月27日まで受け付け中） | ETC | ハドソン | 4220円(通販のみ) | 0424 |
| 2月未定 | 逆鱗弾 | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0425 |
| | ウルフファング・SS 空牙2001 | STG | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0426 |
| | 大戦略 STRONG STYLE | SLG | OZクラブ | 6800円 | 0427 |
| | シミュレーションズー | SLG | ソフトバンク | 5800円 | 0428 |
| | アドヴァンストV.G.(初回限定ジグソーパズル付) | 格闘 | テイジイエル（TGL） | 9800円 | 0429 |
| | THE LEGEND OF EDEN2 | STG | 日本コロムビア | 未定 | 0430 |
| | DREAM SQUARE 雛形あきこ | ETC | ビデオシステム | 3800円 | 0431 |
| | 「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー | 格闘 | ビック東海 | 5800円 | 0432 |
| | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | SPT | ポニーキャニオン／テレビ東京 | 5800円 | 0433 |
| 3月7日 | WORMS | SLG | アイマックス | 5800円 | 0434 |
| | ヘンリーエクスプローラーズ | STG | コナミ | 5800円 | 0435 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者 | STG | バンダイ | 4800円 | 0436 |
| | オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～ | ADV | BMGビクター | 6800円 | 0437 |
| 3月上旬 | ファンタステップ | ADV | ジャレコ | 5800円 | 0438 |
| | SKULL FANG～空牙外伝～ | STG | データイースト | 5800円 | 0439 |
| | 超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか | SLG | バンダイビジュアル | 6800円 | 0440 |
| 3月14日 | 爆れつハンターR | RPG | キングレコード | 5800円 | 0441 |
| 3月中旬 | マジカルホッパーズ | ACT | バンダイ | 6800円 | 0442 |
| | ゼロヨンチャンプ DooZyーJ TypeーR | SPT | メディアリング | 6800円 | 0443 |
| 3月28日 | プラドルDISC vol.4 黒田 美礼 | ETC | Sada Soft | 3000円 | 0444 |
| | プラドルDISC 特別編.コギャル大百科100 | ETC | Sada Soft | 3800円 | 0445 |
| | パズルボブル3 | PZL | タイトー | 5800円 | 0446 |
| | スチームハーツ | STG | テイジイエル（TGL） | 未定 | 0447 |
| | ファーランドストーリー2 | RPG | テイジイエル（TGL） | 未定 | 0448 |
| 3月下旬 | 卒業 ～クロスワールド～ | ADV | 小学館プロダクション | 5800円 | 0449 |
| | ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～ | ETC | データイースト | 6800円 | 0450 |
| | 機動戦士Zガンダム 前編（仮称） | STG | バンダイ | 6800円 | 0451 |
| 3月未定 | きゅー爆っく | ACT | アクティビジョンジャパン | 5800円 | 0452 |
| | 太平洋の嵐2 | SLG | イマジニア | 未定 | 0453 |
| | フィッシング甲子園Ⅱ | SPT | キングレコード | 6800円 | 0454 |
| | クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～ | SLG | グラムス | 6800円 | 0455 |
| | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織 | ETC | コナミ | 未定 | 0456 |
| | 実況パワフルプロ野球’96（仮称） | SPT | コナミ | 未定 | 0457 |
| | 神凰拳 | 格闘 | ザウルス | 未定 | 0458 |
| | 実戦パチンコ必勝法！TWIN | TBL | サミー工業 | 5800円 | 0459 |
| | 3Dウルトラピンボール | ETC | シエラ・パイオニア | 5800円 | 0460 |

# 新作ゲーム発売カレンダー

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月27日 | ドラゴンナイト4 | SLG | バンプレスト | 7980円 | 0658 |
| 1月15日 | アルカノイドーDoh It Againー | ACT | タイトー | 4980円 | 0659 |
| 1月17日 | プロ野球スター | SPT | カルチャーブレーン | 6800円 | 0660 |
| | BUSHI 青龍伝〜二人の勇者〜 | RPG | T＆Eソフト | 7980円 | 0661 |
| 1月31日 | ガンプル | RPG | アスキー | 8000円 | 0662 |
| | ピキーニャ！ | TBL | アスキー | 6800円 | 0663 |
| | ミランドラ | RPG | アスキー | 7800円 | 0664 |
| 2月21日 | 忍たま乱太郎3 | ACT | カルチャーブレーン | 6980円 | 0665 |
| 2月28日 | スーパーボンバーマン5 | ACT | ハドソン | 6980円 | 0666 |
| 2月下旬 | Parlor! Mini 5 | TBL | 日本テレネット | 4900円 | 0667 |
| | 糸井重里のバス釣りNo.1 | SPT | 任天堂 | 6800円 | 0668 |
| 2月未定 | プロ麻雀　兵(つわもの) | ETC | カルチャーブレーン | 6980円 | 0669 |
| | ふね太郎 | SPT | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 未定 | 0670 |
| 3月7日 | アニマニアクス | ACT | コナミ | 5800円 | 0671 |
| 3月上旬 | パチスロ完全攻略〜ユニバーサル新台入荷 vol.1〜 | TBL | 日本シスコン | 未定 | 0672 |
| 3月下旬 | プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム | PZL | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 | 0673 |
| 3月未定 | ダークロウ | RPG | アスキー | 8000円 | 0674 |
| | 実況パワフルプロ野球'96 最終版（仮称） | SPT | コナミ | 未定 | 0675 |
| | 同級生2 | ADV | バンプレスト | 7980円 | 0676 |
| 今春 | ああっ女神さまっ | TBL | KSS | 未定 | 0677 |
| 発売日未定 | あかずの間 | ADV | ヴィジット | 未定 | 0678 |
| | クーリースカンク | ACT | ヴィジット | 未定 | 0679 |
| | ファイティングアイスホッケー | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 9980円 | 0680 |
| | リングにかけろ | 格闘 | 日本コンピュータシステム（メサイヤ） | 11800円 | 0681 |

## PC-FX

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月24日 | バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム | RPG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）/NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0682 |
| 2月28日 | アニメフリークFX VOL.4 | ETC | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0683 |
| 3月未定 | Last Imperial Prince | RPG | NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション | 未定 | 0684 |
| 今春 | 続・初恋物語　〜修学旅行〜 | SLG | NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア | 未定 | 0685 |
| 発売日未定 | ドラゴンナイト4 | SLG | NECアベニュー | 8800円 | 0686 |
| | 卒業R | SLG | NECアベニュー | 未定 | 0687 |
| | こみっくろーど | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0688 |
| | スーパークリング　フェザー | RPG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0689 |
| | となりのプリンセス　ロルフィー | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0690 |
| | ルルリ・ラ・ルラ | ACT | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0691 |
| | 超神兵器　ゼロイガー | STG | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0692 |
| | 惑星攻機隊　りとるキャッツ | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0693 |
| | みにまむなのにっく | ADV | スタジオOX／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0694 |
| | MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称） | SPT | T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0695 |
| | ペブルビーチの波涛（仮称） | SPT | T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0696 |
| | 天外魔境Ⅲ　NAMIDA | RPG | ハドソン | 未定 | 0697 |
| | 負けるな！　魔剣道Z | RPG | フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0698 |

## 3DO

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | テレビのツボ　迷プロデューサー伝説 | ETC | アラジン工房 | 6800円 | 0699 |
| | ナオコとヒデ坊　漢字の天才2 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0700 |
| | ナオコとヒデ坊　漢字の天才3 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0701 |
| | ナオコとヒデ坊　国語の天才1 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0702 |
| | ナオコとヒデ坊　算数の天才3 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0703 |
| | キッズTV | ETC | The 3DO Company | 未定 | 0704 |
| | スターファイター(仮称) | STG | The 3DO Company | 未定 | 0705 |
| | バトルスポーツ(仮称) | SPT | The 3DO Company | 未定 | 0706 |
| | 即戦力の宝石 | TBL | G・A・M | 未定 | 0707 |
| | 碁仙人 | TBL | Jウイング | 未定 | 0708 |
| | 横町3丁目おばけ屋敷 | SLG | ワープ | 未定 | 0709 |

## M2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 97年未定 | Dの食卓2 | ADV | ワープ | 8800円 | 0710 |

## NEO・GEO

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月27日 | わくわく7 | 格闘 | サン電子（サンソフト） | 29800円 | 0711 |
| 1月31日 | ティンクルスタースプライツ | STG | ADK | 29800円 | 0712 |
| 今春 | BREAKERS ブレイカーズ | 格闘 | ビスコ | 未定 | 0713 |
| 発売日未定 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 格闘 | SNK | 未定 | 0714 |

## NEO・GEO CD

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月27日 | サムライスピリッツ天草降臨 | 格闘 | SNK | 6800円 | 0715 |
| 2月14日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション | ETC | SNK | 3800円 | 0716 |
| 2月21日 | ティンクルスタースプライツ | STG | ADK | 5800円 | 0717 |
| 3月28日 | 真説サムライスピリッツ　武士道烈伝 | RPG | SNK | 6800円 | 0718 |
| 今春 | BREAKERS ブレイカーズ | 格闘 | ビスコ | 未定 | 0719 |
| 発売日未定 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 格闘 | SNK | 未定 | 0720 |

## ゲームボーイ

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月27日 | ミニ4ボーイ | SLG | Jウィング | 4980円 | 0721 |
| | テトリス プラス | PZL | ジャレコ | 3980円 | 0722 |
| | 名探偵コナン地下遊園地殺人事件 | ADV | バンダイ | 3980円 | 0723 |
| 12月28日 | スーパーチャイニーズファイターGB | 格闘 | カルチャーブレーン | 3980円 | 0724 |
| | スーパーブラックバス ポケット | SPT | スターフィッシュ | 4980円 | 0725 |
| 1月24日 | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 | ETC | イマジニア | 2050円（込） | 0726 |
| | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション | ETC | イマジニア | 2980円 | 0727 |
| 1月25日 | カービィのきらきらきっず | PZL | 任天堂 | 3000円 | 0728 |
| 1月31日 | ズープ | PZL | やのまん(やのまんゲームズ) | 2800円 | 0729 |
| 2月1日 | ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウオッチコレクション） | ETC | 任天堂 | 3000円 | 0730 |
| 2月21日 | チャルボ55 | ACT | 日本システムサプライ | 3800円 | 0731 |
| 2月28日 | タイトーバラエティーパック | ETC | タイトー | 3800円 | 0732 |
| 2月未定 | ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!! | RPG | アスキー | 5500円 | 0733 |
| | シェラザード伝説(仮称) | RPG | カルチャーブレーン | 3980円 | 0734 |
| 3月未定 | 麻雀伝説(仮) | TBL | カルチャーブレーン | 3980円 | 0735 |
| 今春 | ポケットモンスター2（金） | RPG | 任天堂 | 3000円 | 0736 |
| | ポケットモンスター2（銀） | RPG | 任天堂 | 3000円 | 0737 |

## バーチャルボーイ

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | スターシード | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0738 |
| | プロテウスゾーン | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0739 |
| | Out of the Deathmount (仮称) | ETC | Jウィング | 6800円 | 0740 |
| | 新日本プロレスリング 激闘伝説 | SPT | トミー | 未定 | 0741 |
| | バウンドハイ | ACT | 任天堂 | 未定 | 0742 |
| | バーチャルブロック | ETC | ボトムアップ | 5300円 | 0743 |

## PC-エンジン

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 今春 | てきぱき　ワーキン　ラブ | ADV | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0744 |
| 発売日未定 | デッド・オブ・ザ・ブレイン　1&2 | SPT | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0745 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | バーチャパーク'THE　フィッシュ' | SLG | 光栄 | 未定 | 0561 |
| | ときめきミュージックCD2(仮称) | ETC | コナミ | 未定 | 0562 |
| | ボトム オブ ザ ナインス〜メジャーリーグ ヒーローズ〜 | SPT | コナミ | 未定 | 0563 |
| | わくわく7 | 格闘 | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0564 |
| | ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) | 格闘 | セガ | 未定 | 0565 |
| | バーチャファイター3 | 格闘 | セガ | 未定 | 0566 |
| | ハート　オブ　ダークネス | ACT | セガ | 6800円 | 0567 |
| | ラストブロンクス／東京番外地 | 格闘 | セガ | 未定 | 0568 |
| | 東京SHADOW | ADV | タイトー | 未定 | 0569 |
| | D−XHIRD | 格闘 | タカラ | 未定 | 0570 |
| | 怪盗セイント・テール | ADV | トミー | 6800円 | 0571 |
| | シルエットミラージュ | ACT | トレジャー | 未定 | 0572 |
| | actua GOLF | SPT | ナグザット | 5800円 | 0573 |
| | もってけたまご | ACT | ナグザット | 未定 | 0574 |
| | 東京立身出世伝(仮称) | SLG | ナグザット | 5800円 | 0575 |
| | My dream〜On Airが待てなくて〜 | SLG | 日本クリエイト | 未定 | 0576 |
| | SUPER 301 SQ(仮称) | ETC | 日本物産 | 未定 | 0577 |
| | USドラッグチャンプ(仮称) | SPT | 日本物産 | 未定 | 0578 |
| | V.R麻雀(仮称) | TBL | 日本物産 | 未定 | 0579 |
| | テラクレスタ3D(仮称) | STG | 日本物産 | 5800円 | 0580 |
| | カオスシード(仮称) | SLG | ネバーランドカンパニー | 未定 | 0581 |
| | 汽船海賊[スチームパイレーツ](仮称) | RPG | ネバーランドカンパニー | 未定 | 0582 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜 | ADV | ハドソン | 未定 | 0583 |
| | エアーコマンダー | SLG | バンプレスト | 未定 | 0584 |
| | ロボット混載RPG（仮称） | RPG | バンプレスト | 未定 | 0585 |
| | 続ぐっすんおよよ | PZL | バンプレスト | 5800円 | 0586 |
| | 大江戸ルネッサンス | SLG | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 未定 | 0587 |
| | MARICA〜真実の世界〜 | RPG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 5800円 | 0588 |
| | スワッグマン | ACT | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0589 |
| | ダンジョンマスター(仮称) | RPG | ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト） | 未定 | 0590 |
| | バブルシンフォニー | ACT | ビング | 未定 | 0591 |
| | インデペンデンス・デイ | STG | フォックスインタラクティブ | 未定 | 0592 |
| | パチンコファイター(仮称) | TBL | プレ・ステージ | 未定 | 0593 |
| | デジグ TIN TOY(仮称) | PZL | 増田屋コーポレーション | 未定 | 0594 |
| | ボディバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜 | ACT | メディアクエスト | 5800円 | 0595 |
| | スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0596 |
| | スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争 | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0597 |
| | スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦 | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0598 |

## NINTENNDO64

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2月28日 | 実況パワフルプロ野球4 | SPT | コナミ | 9800円 | 0599 |
| 2月未定 | Ｊリーグダイナマイトサッカー64 | SPT | イマジニア | 9980円 | 0600 |
| | 本格4人打ち The麻雀64（仮称） | TBL | ビデオシステム | 9800円 | 0601 |
| 3月下旬 | NINTENDO64振動パック | ETC | 任天堂 | 1400円 | 0602 |
| | ブラストドーザー | ACT | 任天堂 | 9800円 | 0603 |
| 3月未定 | スター・ウォーズ〜シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア〜 | ACT | 任天堂 | 9800円 | 0604 |
| | テュロック | STG | アクレイムジャパン | 9800円 | 0605 |
| | ドラえもん のび太と3つの精霊石 | ACT | エポック社 | 9800円 | 0606 |
| | レブ・リミット | SPT | セタ | 9800円 | 0607 |
| | ワイルド チョッパーズ | STG | セタ | 9800円 | 0608 |
| 4月未定 | ブレードアンドバレル | STG | コトブキシステム（ケムコ） | 9800円 | 0609 |
| | 雷のごとく〜超高速囲碁〜 | TBL | セタ | 9800円 | 0610 |
| 5月未定 | 森田将棋64 | TBL | セタ | 9800円 | 0611 |
| | SONIC WINGS ASSAULT | STG | ビデオシステム | 9800円 | 0612 |
| 今春 | プロ麻雀 極64 | TBL | アテナ | 9800円 | 0613 |
| | 麻雀（仮称） | TBL | イマジニア | 未定 | 0614 |
| | ヘクセン | ACT | ゲームバンク | 9800円 | 0615 |
| | 麻雀64 | TBL | 光栄 | 9800円 | 0616 |
| | がんばれゴエモン5〜ネオ桃山幕府のおどり〜 | ACT | コナミ | 9800円 | 0617 |
| | スターフォックス64 | STG | 任天堂 | 9800円 | 0618 |
| | ミッション・インポッシブル | ADV | ビクターインタラクティブソフトウェア（パック・イン・ビデオ） | 未定 | 0619 |
| | ヒューマングランプリ(仮称) | SPT | ヒューマン | 未定 | 0620 |
| | 64大相撲(仮称) | SPT | ボトムアップ | 未定 | 0621 |
| 6月未定 | マルチレーシング チャンピオンシップ | SPT | イマジニア | 9980円 | 0622 |
| 97年夏 | 3D格闘（仮称） | 格闘 | イマジニア | 未定 | 0623 |
| | 魔法聖紀 エルテイル（仮称） | RPG | イマジニア | 9980円 | 0624 |
| | リーズン（仮称） | TBL | イマジニア | 未定 | 0625 |
| | 超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称) | SLG | トミー | 未定 | 0626 |
| 11月未定 | カメレオン・ツイスト | ACT | 日本システムサプライ | 9800円 | 0627 |
| | キャバリーバトル3000 | ACT | 日本システムサプライ | 9800円 | 0628 |
| 97年秋 | シムシティ2000（仮称） | SLG | イマジニア | 未定 | 0629 |
| 97年未定 | デュアルヒーローズ | 格闘 | ハドソン | 未定 | 0630 |
| | ボンバーマン64(仮称) | ACT | ハドソン | 未定 | 0631 |
| | スーパーロボットスピリッツ | 格闘 | バンプレスト | 未定 | 0632 |
| 発売日未定 | ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | ACT | エニックス | 未定 | 0633 |
| | JリーグLIVE64 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 未定 | 0634 |
| | 実況ゴルフトーナメント'97(仮称) | SPT | コナミ | 未定 | 0635 |
| | Cu-On-Pa | PZL | T&Eソフト | 9800円 | 0636 |
| | ウルトラドンキーコング（仮称） | ACT | 任天堂 | 未定 | 0637 |
| | エフゼロ64（仮称） | SPT | 任天堂 | 9800円 | 0638 |
| | カービィのエアライド(仮称) | SPT | 任天堂 | 9800円 | 0639 |
| | クライマー(仮称) | ETC | 任天堂 | 9800円 | 0640 |
| | クリエイター（仮称） | ETC | 任天堂 | 未定 | 0641 |
| | ゴールデンアイ007 | ACT | 任天堂 | 9800円 | 0642 |
| | ゴルフ(仮称) | SPT | 任天堂 | 9800円 | 0643 |
| | ジャングル大帝(仮称) | ADV | 任天堂 | 未定 | 0644 |
| | スーパーマリオRPG2（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0645 |
| | バギーブギー(仮称) | SPT | 任天堂 | 9800円 | 0646 |
| | ボディハーベスト(仮称) | ETC | 任天堂 | 9800円 | 0647 |
| | ヨッシーアイランド64 | ACT | 任天堂 | 9800円 | 0648 |
| | 金田一少年の事件簿(仮称) | ADV | ハドソン | 未定 | 0649 |
| | サッカー64(仮称) | SPT | ハドソン | 未定 | 0650 |
| | 新日本プロレス闘魂炎導 Brave Spirits | SPT | ハドソン | 未定 | 0651 |
| | パワーリーグ64(仮称) | SPT | ハドソン | 未定 | 0652 |

## NINTENDO64DD

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | ゼルダの伝説64(仮称) | RPG | 任天堂 | 未定 | 0653 |
| | MOTHER3（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0654 |

## スーパーファミコン

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月27日 | マスク | ACT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 9800円 | 0655 |
| | 実戦パチスロ必勝法!TWIN | TBL | サミー工業 | 5980円 | 0656 |
| | ニチブツコレクション2 | TBL | 日本物産 | 7980円 | 0657 |

ファミマガ Weekly

# NEXT ISSUE 次号予告

次号は **1.10** 発売です 定価 290 YEN

## サターンの決め手『天外魔境 第四の黙示録』24ページ!!

でかした！待たせた！サターンユーザー諸君。センター大特集は『天外魔境』徹底攻略。ちょっと♡に『ギャルゲー』特集もお年玉プレゼントだ。97年もFMWでGO!!

## GAME INDEX



## SOFT CALENDAR

**12月27日**

| | |
|---|---|
| PS | きゅー爆っく |
| PS | BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア |
| PS | マイティヒット〜Mighty Hits〜 |
| PS | グリッド ランナー |
| PS | ブラック ドーン |
| PS | 大航海時代Ⅱ |
| PS | Virtual Gallop 騎手道〜南井克己〜 |
| PS | Virtual Gallop 騎手道〜南井克巳〜 限定版 |
| PS | BASTARD!!－虚ろなる神々の器－ |
| PS | 闘神伝3 |
| PS | 黄昏のオード〜ODE TO THE SUNSET ERA |
| PS | 新スーパーロボット大戦 |
| PS | スター・ウォーズ レベルアサルト2 |
| PS | GoⅡ Professional 対局囲碁 |
| SS | グリッド ランナー |
| SS | 出世麻雀 大接待 |
| SS | だいな♡あいらん 予告編 |
| SS | 水滸伝・天命の誓い |
| SS | プラドルDISC データ編 レースクィーンF |
| SS | 実戦パチスロ必勝法!4 |
| SS | SEGA AGES/廊下にイチダントアール |
| SS | テラ ファンタスティカ |
| SS | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント |
| SS | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX |
| SS | タクラマカン 〜敦煌傳奇〜 |
| SS | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん） |
| SS | テトリスS |
| SS | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE |
| SFC | マスク |
| SFC | 実戦パチスロ必勝法!TWIN |
| SFC | ニチブツコレクション2 |
| SFC | ドラゴンナイト4 |
| NEO・GEO | わくわく7 |
| NEO・GEO CD | サムライスピリッツ天草降臨 |
| GB | ミニ4ボーイ |
| GB | テトリス プラス |
| GB | 名探偵コナン地下遊園地殺人事件 |

**12月28日**

| | |
|---|---|
| GB | スーパーチャイニーズファイターGB |
| GB | スーパーブラックバス ポケット |

**12月31日**

| | |
|---|---|
| SS | 限定KOFダブルパック |
| SS | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 |
| SS | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96お買得セット<拡張RAMカートリッジ同梱> |
| SS | セガサターンモデム電脳戦記バーチャロン FOR SEGANETパック |
| SS | 電脳戦記バーチャロン FOR SEGANET メディアカードパック |

**1月10日**

| | |
|---|---|
| PS | ルパン三世 カリオストロの城 －再会－ |
| PS | シティーブラボー！〜City Bravo！〜 |
| PS | NHL パワープレイ'96 |
| PS | サンプラス エクストリームテニス |
| PS | スポット ゴーズトゥーハリウッド |
| PS | もうぢや |
| PS | リアルバウト餓狼伝説 |
| PS | RacinGroovy |
| PS | ゲームの達人2 |
| PS | ぷるるん！with シェイプUPガールズ |
| PS | レイストーム |
| PS | ロードランナー エクストラ |
| PS | WING OVER |
| PS | 一発逆転〜ギャンブルキング伝説〜 |
| PS | STREET RACER EXTRA |
| SS | NHL パワープレイ'96 |
| SS | スポット ゴーズトゥーハリウッド |
| SS | DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵〜 |
| SS | ロードランナー エクストラ |
| SS | ファンキー ヘッド ボクサーズ |

超ウルトラ技（P61〜P65）に関する質問は
**022-213-7555**
それ以外の記事に関する質問は
**03-3573-8655**
まで。
休日を除く月〜金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

**なお、12月28日から1月5日まで編集部は冬休みとさせていただきますので、ご了承ください。**

## S・T・A・F・F


〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店
●発行・編集人／山森尚　●編集委員長／山本直人　●副編集長／相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵・冨井好史　●アシスタント／安部正彦・池田町子・石井暁子・大野恵子・興津祐輔・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・杉村知顕・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・渡辺浩充・渡辺春奈　〈編集〉●スタッフ(東京)／浅利麗・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・川端賢治・北村光広・木村輝彦・五野上良法・佐藤大作・佐藤稔・室田佳彦・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)／阿部尚希・有金慈青・小田伸介・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・越塚正典・小菅剛・児玉守・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・篠崎昌三・佐藤秀治・鈴木しのぶ・東海林克己・田中宏幸・谷口智文・千葉友浩・筒井亨平・土井類・野手泰宏・西島卓・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松村浩次・松本亮・水上智・宮本正教・和田磨生・(仙台)／石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・残間浩文・千葉和之　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント／五十嵐恭子・五十嵐紗織〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●AD／ころがりデザイン式GT　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ(仙台)／中村正吾　●アシスタント(東京)斎藤善和・土本麗子・宮本英輝・(仙台)／大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈ファミマガLand〉山内恵美　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●編集／加川良・金万義博・前田健志・山本浩司　●デザイン／オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブプレイ・有限会社高羊舎・St.CAP・目崎慎二・吉野誠　●DTP／オープンハウス・株式会社コンパット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ　●表紙版下／あくせす　●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社


©徳間書店インターメディア 1997 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。


T&E SOFT
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
BUSHi
青龍伝
〜二人の勇者〜
伝説の勇者・武四『青龍』を継ぎし少年。妖術により魔物に姿を変えられた少女。
ふたりの勇者がさらわれた姉を救い、邪神を討つため、いま旅立つ。
鮮烈。
かつてない熱いバトルを実現する革新的戦闘システム
『リレイティブ・タイム・アクション』を搭載。
97年期待のスーパーファミコンRPG、いよいよ新登場。
1997年初頭を飾るスーパーファミコンRPG
それよりも　今日が
何の日だか忘れてるでしょう？
はい
いいえ
調べる
1月17日新発売
スーパーファミコンソフト 24MB+バッテリーバックアップ
予定価格
7,980円（税別）
日本神話をモチーフにした世界が舞台
戦略性あふれる新方式バトル
『リレイティブ・タイム・アクション』
杉森建デザインのキャラクターが
アップになる会話シーン
※当社は当社が著作権を有するソフトウエアの複製行為及び賃貸（レンタル）、中古品販売について、これを一切許可しておりません。
Illustrated by 杉森　建
Copyright ©1997 T&E SOFT, Inc./GAMEFREAK Inc.
新製品情報テレフォンサービス/052-776-8500
ユーザーサポート専用テレフォン/052-773-7757
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です
株式会社ティーアンドイーソフト


SPACE INVADERS
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
インベーダーが次の侵略地に選んだのは、土星(サターン)だった。
飛び抜けたハマり度で、
たびたび世間を騒がせるインベーダーが、
今度は土星（サターン）に標的をつけた。
オモシロ対戦仕様や新ルールもてんこ盛り。
恐怖は忘れた頃やってくる!?
SEGASATURN
推奨年齢 全年齢
絶賛発売中!
サターン用ソフト
メーカー希望小売価格3,980円（税別）
PlayStation
反射神経はもちろん高度な判断力が勝負のキメ手。
スーパープレイをプレイステーションで実現!!
エースプレイヤーと各々のプレイヤーが互いに意志を伝え合い、華麗かつ高度な連係プレイで勝利をゲット。南米スタイルのダイナミックな個人技とヨーロッパスタイルの緻密な組織プレイが同時に楽しめる最先端サッカーゲームKICK OFF。
●世界30ケ国の代表チームから好みのチームをセレクト。●エースプレイヤーは、ロングシュートや快速ドリブルなど異なる能力をもつ8人から選べます。●従来のサッカーゲームでは不可能だった、複数の選手間で行うコンビネーションプレイを実現。●ダイレクトパスやチップキックなど、より本物のゲームに近い頭脳的なプレイが行えます。
SUPER FOOTBALL CHAMP
TAITO CG FOOTBALL GAME
スーパーフットボールチャンプ
絶賛発売中!
プレイステーション用ソフト
メーカー希望小売価格5,800円（税別）
株式会社タイトー®
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
キャッチ・ザ・ハート ―タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 香川支店●0878(33)6340 ©TAITO CORP. 1996
" "マークおよび"PlayStation"は（株）ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAITO®


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
PlayStation
レイストーム発売記念
予約キャンペーン実施中!
今、お店で「レイストーム」を予約すると
ド迫力ポストカードを5枚プレゼントします。
PS版オリジナル
エクストラモード搭載
次元が違う破壊力に驚く。未体験の爽快感に酔う。
KING OF SHOOTING GAME!!
今度の標的は、プレイステーションだ!!
レイストーム
RAYSTORM
"ロックオン・レーザー"が、プレイステーション。プレイヤー機が2機に増え、同高度、低高度の敵もロックオン可能。もうこの照準からは逃げられない。●自動的にビューチェンジを行ない、臨場感のある戦闘シーンを演出。●2種類の機体から自機を選べるプレイヤーセレクトシステムを採用。●驚異のCG処理により自在にカタチを変える敵キャラ、ボスに目を見張る。●全8ステージ、2P同時対戦可。
プレイステーション用ソフト
メーカー希望小売価格5,800円(税別)
'97年1月10日発売予定
「レイストーム」&
「レイ・トレーサー」をゲットしろ!
RAY・RAYキャンペーン実施決定!!
97年1月10日(金)発売予定の「レイストーム」に入っている応募ハガキに「レイ・トレーサー」に入っている応募券を貼って弊社宛てにお送りください。
先着1万名様に特製CD−ROM「RAY・RAY・CD−ROM」が当たります。※本CD−ROMは、プレイステーションで使用できます。

ファミマガWeekly

1月10・17日合併号

平成9年1月17日発行　第2巻第2号(通巻11号)
発行・編集人　山森 尚
発行　徳間書店インターメディア(株)
発売　(株)徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609 広告／☎03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)

定価290円
(本体282円)




NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ　ユーザーサポート受付(月～金曜日:午後1時～6時)
商品に関するお問い合わせ(03)5440-0763

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

雑誌 26613－1/17　印刷 凸版印刷株式会社
©Tokumashoten Intermedia 1997　Printed in Japan
T1026613010297